#312 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

MAAK KANS OP EEN GAMING LAPTOPTAS VAN MSI

WWW.PU.NL

FEB 2020

€ 5,50



RE SHIFT

Ori and the Will of the Wisps

REVIEWS PHOENIX POINT, LIFE IS STRANGE 2 EN GTFO • WIJZE LESSEN VAN YOUTUBER KWEBBELKOP • DE XBOX SERIES X: WAT VINDEN WE ERVAN? • LEKKER KNOPPIES DRUKKEN OP DE CES 2020 IN LAS VEGAS

GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!



Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar, per halfjaar of doe je dit liever maandelijks? We hebben 3 abonnementsvormen. Kies nu zelf jouw ideale variant!

1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 59,50** (€ 4,96 per editie)
VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 32,25** (€ 5,38 per editie)

MEEST FLEXIBELE KEUZE

3 IEDERE MAAND

een editie van Power Unlimited
Voor maar **€ 5,50** (maandelijks opzegbaar)





+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

IT'S ALL IN THE GAME

GOTY-STREAM



Wouter en Spons strak in het pak voor een kerstboom; dat is een plaatje dat je niet vaak zult zien. Neem dit dus goed in je op! Ze speelden trouwens de beste games van het jaar, vandaar.

LAATSTE ZELDA-STREAM



Het moment dat Wouter en Lucas afscheid namen van Ocarina of Time. Er werd een klein traantje gelaten.

LIVE REVIEW



Hier zie je Cody en Martin live een game reviewen. Let wel, dit is het begin van de game; hier vonden ze het nog leuk.

STREET FIGHTER II-TOERNOOI



Het Street Fighter II-toernooi werd door drie verschillende personen gewonnen. We speelden namelijk drie verschillende versies van deel II van Street Fighter. Ja, dat kan!

KINKY



Lekker stapelen met de PU-redacteuren tijdens de jaarlijkse Sinterklaasstream. Het was opeens erg warm op de redactie...


Pag. 020


Pag. 026


Pag. 050


Pag. 062


Pag. 065

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEW

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON
POWER UNLIMITED

RESHIFT

HOOFDREDACTEUR Martin Verschoor
EINDREDACTIE Ed Wiggemans, Eelko Rol
REDACTIE Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Danny van Gend, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Simon Zijlemans
UITGEVER Martijn Kollau
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING Johnny Rijbroek
ILLUSTRATIES Jordi Peters
ACCOUNTMANAGER Ivar Mulder • imulder@reshift.nl • 023-5430000
VIDEOPRODUCER Enno de Graaf
ADVERTENTIES AANLEVEREN Marco Verhoog
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 57,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

DAT WAS 'M VOOR MIJ





Precies 33 heb ik er mogen maken. Maak je geen zorgen; geen kinderen, maar edities van dit fijne magazine. Bijna drie jaar van mijn leven heb ik me dagelijks mogen bemoeien met de inhoud, mogen leuren met uitgevers voor codes, mogen steggelen met Johnny (de vormgever) over hoe we de cover gingen doen, mogen samenwerken met de helden van PU, en in het bijzonder Eelko en Ed. Want Ed heeft het al een keertje met een knipoog gezegd: het enige wat je nodig hebt is een goede eindredacteur, en dat klopt. Zonder enige ervaring met het maken van een magazine mocht ik het 33 nummers geleden van mijn voorganger overnemen, en nu pass ik 'm weer door. Niet dat ik stop met het werken voor Power Unlimited, integendeel: ik ga proberen het 'merk' online nog groter te maken dan het al is en klaarmaken voor de toekomst, voor een volgende generatie gamers. Daarvoor heb ik tijd en ruimte nodig, en daarom kan ik me niet meer fulltime bezighouden met Power Unlimited als blad. Het lijkt soms misschien een bij elkaar geraapt zooitje, maar het is wel een zooitje waar een hoop liefde en tijd in gaat zitten. En deze georganiseerde chaos is precies wat ik in mijn hoofd had voordat ik aan deze klus begon. Dus, dat was 'm voor mij. Groetjes! (Mocht je je afvragen wie 'het' dan nu gaat doen: dan is dat Wouter, maar dat lijkt me niet meer dan logisch...) ● *Martin*

Ondertussen...

Ed



Kreeg deze maand...

...eindelijk het cadeau voor mijn 25-jarig jubileum als eindredacteur bij PU: een boekenbon van 20 euro en twee ovenwanten. Wauw!

Martin



Werkte deze maand...

...aan een documentaire met ex-stagiair Julius en ik kan niet wachten om die met je te delen, maar dat moet helaas nog even wachten.

JJ



Schrok zich deze maand...

...het leplazarus. Ik lees nooit m'n eigen stukjes terug, en ook opgenomen items kijk ik niet terug. Deze maand deed ik dat een keer wel, en snapte meteen waarom ik dat niet moet doen.

Eelko



Neemt deze maand...

...ook afscheid van PU. Het waren twee geweldige jaren, en ik wens mijn opvolger heel veel succes. Oké doei!

Raf



Reed deze maand...

...in een overvolle minibus die me langs oneindig diepe ravijnen zou voeren toen ik deze sticker op het dashboard ontdekte.

Samuel



Ontving deze maand...

...eindelijk de langverwachte overige Shovel Knight-amiibo, inclusief de gouden versie, waarmee mijn uiterst complete amiibo-verzameling extra mooi is geworden.

Jurjen



Bracht deze maand...

...heel wat uren door in virtual reality. Fijn om te merken dat ik met mijn bijna vijftig jaar nog steeds zo gegrepen kan worden door een 'nieuwe' manier van gamen.

Dennis



Zat deze maand...

...bij Echobase Con, waar ik bij mediapriester Roderick Vonhögen opbiechtte dat ik een enorme Star Wars-nerd ben. En wat bleek? Hij dus ook!

Wouter



Werd deze maand...

...een beetje nostalgisch terwijl ik terugblikte op m'n PU-carrière. Want ja, de volgende stap wordt gemaakt (zie Martins redactioneel hierboven)!

Tjeerd



Kocht deze maand...

...een nieuw huis! Voorlopig even op water en brood: geen nieuwe games of microtransacties dus.

Florian



Keek deze maand...

...met samengeknepen billetjes naar de nieuwe tv's op CES. Uiteraard wil ik dat de techniek elk jaar grote stappen maakt, maar ik ben stiekem blij dat mijn 77-inch C9 niet al verouderd is.

Graddus



Kon deze maand...

...m'n geluk niet op: er zit een LEGO Store in Amsterdam, compleet met 'create your own minifigure'-machine! Dit is m'n eerste creatie. Als ik ooit stop bij PU, kan ik altijd nog aan de slag als LEGO-designer.

Wordt vervolgd...

GEZELLIGHEID

Terwijl jij met je luie reet in je eigen viezigheid lag te niksen, ging het werk hier gewoon door. Al die games moeten toch door iemand worden gespeeld! Desondanks was er zo nu en dan ook tijd voor de broodnodige afleiding. Kijk en geniet mee!



Tropical Dennis en Lazy Lucas zijn tropisch, want waarom ook niet.





We hebben een verse arcadekast op de redactie – eentje voor mieren, om precies te zijn. Zelfs Samuel moest ervoor bukken. Nou ja, een beetje dan...



Nieuwe posters voor aan de muur, want daar hadden we er nog niet genoeg van.

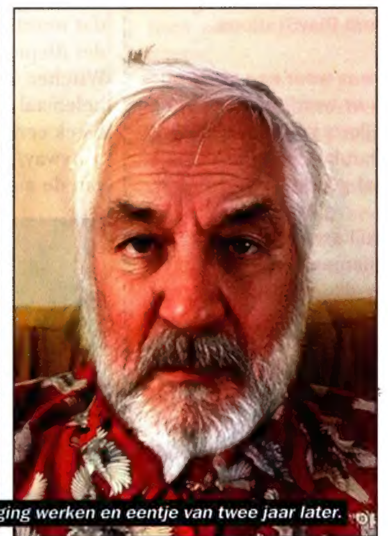


Wouter en Lucas hebben na maanden ploeteren en zweten dan toch echt eindelijk Ocarina of Time uitgespeeld. Einde. Fucking. Lijk.



Gewoon een berg Star Wars-nerds bij de première van de nieuwe Star Wars-film.





Kijk, een foto van Eelko vóórdat-ie bij PU ging werken en eentje van twee jaar later.

Power Spy

● Tijdens de Video Game Awards in december werd onverwacht de Xbox Series X aangekondigd. De échte naam van Project Scarlett, al een tijdje de codenaam van de nieuwe Microsoft-console.

● De nieuwe console moet rond de feestdagen uitkomen en ziet eruit als twee gladde zwarte vierkante Tetrisblokken op elkaar met een Xbox-knop en een diskdrive.

● Terwijl iedereen nog druk bezig was om in zijn hoofd het idee te vouwen dat je vanaf 2020 moet zeggen dat je op de 'Xbox Series X' gaat gamen, verduidelijkte Microsoft ineens dat-ie in feite 'gewoon Xbox' gaat heten.

● Dat maakt het inderdaad een stuk makkelijker in de winkel. 'Mag ik de Xbox?', 'Euh, welke?', 'Die met de X!', 'De One X of de Series X?', 'O, nou gewoon Xbox!', 'De S...?', 'Niet huilen meneer.'

● En dan is de kans ook nog eens groot dat er meerdere nieuwe Xbox-consoles op de markt komen.

● Voor minimale teleurstelling moet je je ouders dus letterlijk met een plaatje de deur uitsturen. Of gewoon een PS5 vragen natuurlijk.

● Ook dit jaar was er weer een Sinterklaasstream op het Power Unlimited Twitch-kanaal, waarbij geld werd opgehaald voor Stichting KiKa.

● Gedurende de hele dag konden kijkers in totaal zo'n 100 prijzen winnen, waaronder hele dikke special editions van Zelda, Death Stranding en zelfs meerdere PlayStations.

● Het was weer een groot succes en er werd nog meer geld door kijkers gedoneerd dan vorig jaar: ruim 2800 euro ging er naar het goede doel.

● De kijkers waren natuurlijk ook allemaal in hun nopjes met de dikke prijzen die werden gewonnen... dachten we.

● Er werden namelijk ook gamecodes uitgedeeld voor de Xbox. Voor de duidelijkheid werd in beeld een geplastificeerd plaatje van de waarde getoond. »

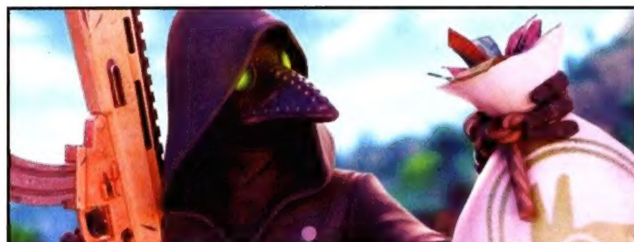
FREE-TO-PLAY = HERE-TO-STAY

Onlangs bracht Superdata, een bedrijf dat de winsten die games opleveren bijhoudt, de cijfers van 2019 naar buiten.

door: **Jurjen**



Daaruit blijkt dat Fortnite voor het tweede jaar op rij het meeste geld verdiend. Best bijzonder voor een gratis game waarin je alleen voor optionele cosmetics als kostuums en dansjes hoeft te betalen.
Ik heb zelf één keer geld uitgegeven in Fortnite. Een tientje, om de Battle Pass te kunnen kopen. Niet omdat ik nu zo'n fan ben van kostuums en dansjes (nah, vooruit, helemaal no-skin voelde toch een beetje naakt), maar omdat ik die missies die je dan krijgt voorgeschoteld wel leuk vond. Eén tientje voor honderden uren dikke lol; ik vind het geen slechte deal. Mijn kids hebben trouwens nog nooit geld uitgegeven in Fortnite, dus die dikke 1,6 miljard euro die Epic in 2019 met Fortnite verdiende komt in elk geval niet van onze bankrekening.
Toch zijn er blijkbaar genoeg mensen die maar wat graag bakken met geld in deze gratis game pompen, net als ze dat doen bij de andere free-to-play-games die de top 10 van 2019 uitmaken, zoals League of Legends, Candy Crush Saga en Pokémon Go, die allemaal ruim meer dan een miljard euro binnenharkten. En dat is geen enkele 'normale' (ook wel 'premium' genoemde) game nog gelukt.
Aangezien free-to-play inmiddels goed is voor 80 procent van alle digitale game-verkopen zouden we dit verdienmodel misschien beter 'the new premium' kunnen noemen.





COMMENTAAR JJ

twitter.com/GKJJ

DE HEL DIE LAADTIJD HEET

Mede ingegeven door de enthousiaste geluiden van de community en enkele PU-redacteuren besloot ik me tijdens de kerstvakantie te wagen aan (wat mij betreft) de grootste verrassing van 2019: The Outer Worlds.

Je zou het misschien niet denken, maar ik hou (op mijn manier) van RPG's spelen. En mijn manier is enkel de stats van melee, stamina en shooting boosten, keihard beuken & knallen en alle dialogen zo snel mogelijk doorklikken. En dat werkt prima in de wat minder diepe RPG's. Fallout of The Witcher heb ik op deze wijze helemaal uitgewoond. Divinity bleek een stap te ver.
Anyway, The Outer Worlds is van de makers van Fallout New Vegas, en dat is een RPG die ik met heel, héél veel plezier heb gespeeld. 1 + 1 = 2, toch...?

Slow travellen

Niet helemaal dus. Veel van The Outer Worlds vond ik ontzettend vet. Leuke battles, coole wapens en vijanden, prima setting. En progressie was met mijn wijze van RPG'en prima te maken. En toch speelde ik het spel niet uit. Sterker nog, iets voorbij de helft ben ik afgehaakt.



Schuldige: die freaking laadtijden. The Outer Worlds draait om het reizen naar euh, The Outer Worlds. En dus zoef je van planeet naar planeet, en dan op zo'n planeet weer van punt naar punt. Op zich niet erg als het fast travellen een beetje rap verloopt. Nou, vergeet het maar. Op de PS4 moest ik soms echt een minuut of twee wachten voordat ik weer aan de slag kon. Met de kans om dan vrij snel wéér tegen een gebouw of ingang aan te lopen die toegang gaf tot een nieuwe omgeving en dus een verse laadtijd.
Het fuckte enorm met de snelheid van spelen. En dat is voor mij, als een persoon met een notoir lage geduldsdrempel, echt een issue. Ik raakte er compleet door uit de vibe. Ik vergat de verhaallijn, wist niet meer wat ik moest doen en ontwikkelde uiteindelijk een gevoel van weerzin jegens het spel. En dat verdient developer Obsidian niet. Want ik zie ook wel dat andere, meer geduldige gamers ontzettend veel plezier aan deze game beleven. Maar ik? Ik kan niet wachten tot de volgende generatie consoles. Waar men de belofte doet dat laadtijden tot het minimum zullen worden beperkt. Wie weet dat ik The Outer Worlds dan nog een keer als backwards compatibele-game ga spelen. Misschien hè?





COMMENTAAR | JURJEN

LANG LEVE NINTENDO'S GEHEIMHOUDING

Op moment van schrijven is het januari. Ik kijk naar de releaselijst van Nintendo. Welke games gaat de momenteel weer zo succesvolle spellenreus dit jaar allemaal naar de Switch brengen? Huh? Er staat slechts één titel van Nintendo op de lijst: Animal Crossing: New Horizons, 20 maart. Verder niets...



Gaat Nintendo in 2020 dan geen games uitbrengen? Natuurlijk wel! Er komt heus weer een nieuwe Mario, misschien de nieuwe Zelda, en nog wat andere games van groot kaliber. Nintendo heeft het zelf allemaal al gepland, maar ze weten het geheim te houden. Daar zijn ze goed in. Zo weet ik dat het Nintendo-personeel in Europa ook nog niet weet wat ze dit jaar allemaal gaan verkopen. Die krijgen dat meestal pas kort voor de uitzending van een nieuwe Nintendo Direct te horen. Zo voorkomt Nintendo lekken, en dat is nogal belangrijk.

Geheim

Kijk bijvoorbeeld eens naar dit op de CES 2020 onthulde prototype voor Concept UFO van Alienware/Dell.





Het betreft een soort pc, maar dan met de mobiliteit en diversiteit die we kennen van de Switch. Stel je eens voor dat dit apparaat ongeveer tegelijk met de Switch op de markt was gekomen, of een halfjaartje erna. Dan was Dell misschien wel geroemd om het innovatieve design van deze mobiele pc, met controllers die je via magneten aan de zijkanten kunt bevestigen en verwijderen. Maar inmiddels herkent iedereen dit gelukkig meteen als de Switch, dan wel 'die nieuwe Nintendo'.

Ik denk dan terug aan de jaren dat Nintendo de Switch nog geheimhield en er met codenaam NX naar verwees. Zo'n halfjaar voordat de NX werd onthuld, verklaarde Nintendo's topontwikkelaar Shigeru Miyamoto waarom het apparaat nog niet was getoond. "Het wordt geen logische volgende stap in technologie, maar een nieuw idee waar we aan werken. Daarom houden we het liever nog even geheim."

Te vroeg

Als het over de geheimhouding van Nintendo gaat, verwijst Miyamoto ook weleens naar de iets te vroege onthulling van Super Mario 64, waardoor er kort na de release van die game opeens heel veel soortgelijke 3D-platformers op de markt verschenen. Iets dergelijks gebeurde eveneens na de onthulling van de Wii-afstandsbediening, waarna er al snel allerlei motion controllers voor andere systemen verschenen.

Waarschijnlijk is op het moment dat deze PU verschijnt al een Nintendo Direct uitgezonden waarin Nintendo de line-up voor 2020 grotendeels, maar nog niet helemaal, uit de doeken heeft gedaan. Zodat je weet dat het feit dat er begin 2020 slechts één game voor de Switch is aangekondigd niets zegt over een gebrek aan software of zelfvertrouwen. Zie het eerder als gezond verstand.

GTA V NOG ALTIJD NUMMER 1!

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Het is dat de cijfers online gewoon op te zoeken zijn, maar GTA V (inderdaad, de game die rond de Tachtigjarige Oorlog uitkwam) was ook tijdens de afgelopen kerstdagen de bestverkochte game online. Ja, het staat er echt: GTA V kickt alle games van dit jaar hun ass. Niks Call of Duty Modern Warfare, niks Death Stranding, niks FIFA 20. Gewoon weer GTA V.

Als het zo doorgaat, dan kan Rockstar de game met een gerust hart nog een keer – al dan niet als remake – op de next-gen consoles uitbrengen. En dat is nu eens niet lollig of cynisch bedoeld...



"O, ze gaan in games investeren? Nou, dan hoop ik dat het triple-A-games zijn, en geen double-A..."



De nieuwe Blizzard-bobo Mike Ybarra sneert venijnig naar zijn oud-werkgever Xbox.

Power Spy

- Toen de stofwolken optrokken en alle prijzen waren verzonden door de stagiairs, kreeg de redactie een berichtje van een 'gelukkige' prijswinnaar die slechts een geplastificeerd plaatje had opgestuurd gekregen. Zonder code dus.
- De verantwoordelijke stagiair heeft zijn volledige stagevergoeding die maand op een A4'tje geprint gekregen.
- Afgelopen maand werd er met een deel van de redactie gekart. Waar voorheen Ed de kartkoning was, had de oude vos zich deze keer niet eens gekwalificeerd.
- Het kan ook zijn dat-ie niet door de medische keuring kwam – je weet het op die leeftijd natuurlijk nooit.
- De harde hand van Poweroni werd wel node gemist, want door het gekibbel van dit stel idioten kwam het rubber drie dagen naderhand nog steeds uit de oren bij je Spy.
- Ook al hield de kartbaan alle tijden netjes bij, gek genoeg viel er nog genoeg te discussiëren over de uiteindelijke stand.
- Martin was in de eerste heat de snelste, maar die tijd werd in de tweede heat door meerdere redacteuren ruim overtroffen.
- Iets wat achteraf lastig te bewijzen viel, omdat 'plotseling' al die standen onvindbaar waren.
- Tjeerd, ook al zo'n competitieve klootviool, was er heilig van overtuigd dat hij stelselmatig werd gesaboteerd door hem een langzamere kart te geven.
- Toen hij halverwege de tweede heat een andere kart eiste en daar direct de tweede tijd van de avond mee reed, stelde hij voor om een onafhankelijke analyse van alle karts te maken om te bewijzen dat-ie uiteindelijk toch de beste was.
- Het zal niemand verbazen dat degene met de minst grote smoel uiteindelijk de snelste van de avond was: Dennis Mons de Wonderspons bleek het rapste te zijn, waarvoor hulde.

Power Spy

● Eind december is altijd een prima moment om uitgebreid over het afgelopen gamejaar te discussiëren. Daarom werd de PU-podcast Powerpraat opgenomen om het jaar eens goed af te sluiten.

● Het zorgde wel voor een praktisch probleempje, want op één Spaans chorizootje na zijn de meeste redacteuren letterlijk en figuurlijk groot geworden op het klassieke Hollandse dieet van aardappels en groenten.

● Omdat het op die manier een beetje leek alsof de rest in discussie moest met een opgeschoten groep 8'er met een baard die amper boven de tafel uitkwam, werd er voor Samuel een 'passende oplossing' gezocht.

● Gelukkig werd er in de hoek van de redactie een pallet gevonden waar Samuel op kon staan en alsnog een gesprek op niveau kon voeren met de redacteuren die wél een fatsoenlijk postuur hebben.

● Voor zover je iemand met een grote bek op een pallet serieus kan nemen natuurlijk.

● Gelukkig is er iets waar Samuel beter in is dan groeien: fighting games. En toevalligerwijs was er net een arcadekast met Street Fighter II op de redactie afgeleverd.

● Dat niet alleen: de maat van de kast kwam bij de meeste redacteuren tot kruishoogte... en laat dat nou net de belevingswereld van Samuel samenvatten.

● Om te bewijzen dat-ie misschien klein van stuk is, maar zijn fighting skills uit de kluiten gewassen zijn, daagde hij Martin uit voor een potje.

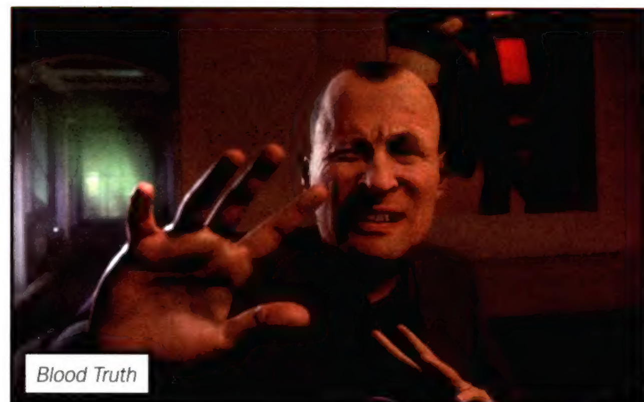
● Wat hij niet wist is dat Martin net een paar dagen eerder bij de besten was geëindigd bij een Street Fighter II-toernooi en plots vier potjes op rij wist te winnen van de kleine Spanjaard...

● Of Samuel nog is bijgekomen van deze vernedering, is onduidelijk. De Powerspy heeft tevergeefs geprobeerd hem telefonisch te spreken te krijgen, maar het kan ook zijn dat je zo laag bij de grond geen bereik hebt. »

OPUNIE

LAAT GEARRIVEERD... MAAR WAT EEN VR-FEEST!

Rondom Black Friday zag ik een aanbieding op Nedgame: een PlayStation VR V2 Mega Pack 2 voor € 228,- euro. En dat was het moment waarop ik ein-de-lijk VR in huis besloot te halen. Want ja, voor een slordige 200 euro (je weet, altijd omlaag afronden als je iets leuks voor jezelf koopt!), inclusief vijf games, durfde ik de gok wel te wagen.


Blood Truth

door: **Jurjen**

Van viewmasters tot roodgroene-brilletjes tot de 3DS; ik heb altijd een zwak gehad voor driedimensionale effecten. Daarom was ik ook meteen enthousiast toen in 2012 de eerste versies van de Oculus Rift verschenen en een nieuw tijdperk voor VR aanbrak. Ik volgde alles, probeerde alles en schreef er verhalen over in de PU... totdat de eerste VR-brillen van Oculus en andere partijen daadwerkelijk te koop waren. Toen schrok ik wel even van de prijs, en het feit dat ik met mijn Mac-computers niet echt de juiste basis had om het VR-geweld daadwerkelijk goed te kunnen beleven. Ik liet VR dus nog even rusten.

Gekriebeld

Natuurlijk heeft het de afgelopen jaren weleens gekriebeld als ik iets las over games als Superhot en Tetris Effect, en ik lichtelijk werd overvallen door het FOMO-syndroom. Aan de andere kant kom ik de afgelopen jaren óók tijd tekort voor alle games die ik heel graag wilde spelen, dus was het verlangen niet heel groot daar nog eens een stapel bovenop te leggen. Daarbij bleef ik ook wel een beetje het gevoel houden dat VR vooral 'leuk voor een keertje' was, net als de Labopakketten waar ik met veel plezier mee speelde tot het lolletje er de volgende dag wel van af was. Ik had geen zin zomaar 300 of 400 euro in zoiets te investeren.

Uiteindelijk was het dus vooral de prijs van 228 euro die me aansprak. Plus het feit dat ik toch al een PS4 had staan, en dus zeker wist dat ik precies de juiste computer had om PSVR goed te kunnen draaien.

> "Innovatie is iets mogelijk maken waarvan vele mensen dachten dat het niet mogelijk was. Het is belangrijk dat we ons altijd afvragen of er nog iets anders onmogelijks is dat we mogelijk kunnen maken."


Nintendo-directeur Shuntaro Furukawa heeft misschien niet de charme of het charisma van zijn voorganger Satoru Iwata, maar ook zijn manier van denken is zeer interessant.

Nieuwe hobby

Inmiddels zijn we zo'n twee maanden verder en heb ik uiteindelijk toch wel 400 euro in mijn nieuwe hobby geïnvesteerd. Want ja, natuurlijk moest ik er ook wel van die move-controllers bij hebben, en sommige van die 'must-have' VR-games waren tijdens de najaarsuitverkoop zó aantrekkelijk geprijsd dat ik ze zonder twijfel binnenhaalde.

En yep, ik noem het een nieuwe hobby omdat VR toch wel effe iets anders is dan gewóón gamen. Dat gevoel 'in een andere wereld te zijn' is zoveel groter als je ook echt in 3D om je heen kunt kijken, dat het echt iets is wat ik voor mijn gevoel náást het gewone gamen doe. En dan niet af en toe een kwartiertje, zoals ik vreesde, maar zeker vier of vijf keer per week, en dan meteen een uur of langer. Zo heb ik inmiddels al met veel plezier Astrobot, Superhot, Blood & Truth, Tetris Effect en Moss uitgespeeld, en kijk ik alweer uit naar mijn volgende uurtje in Beat Saber, Job Simulator en Skyrim.

Inmiddels heb ik op de PU-redactie even met de Oculus Quest gespeeld en damn: dat werkt nóg lekkerder dan PSVR. Dit zou alsnog weleens een dure hobby kunnen worden. Maar dat gevoel iets te missen bleek in dit zeldzame geval dus écht te kloppen.

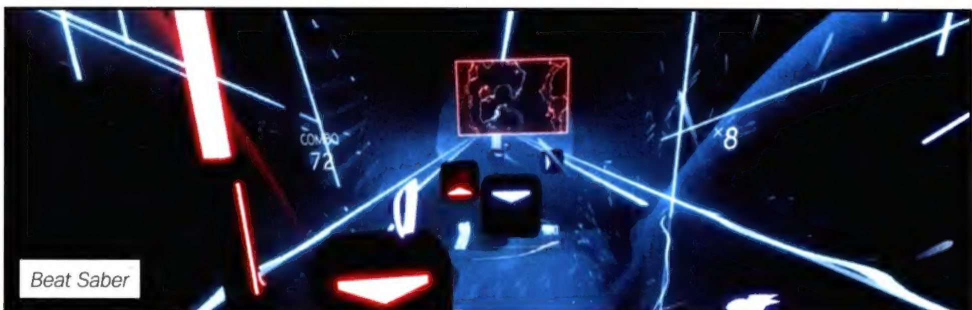







De lompe toren die de Xbox Series X is werkt op de creatieve spiertjes der gamers.


Astro Bot Rescue Mission


Beat Saber

twitter.com/GKJJ

CONSOLE WARS
HET DRAAIT ALTIJD OM DE GAMES

De console wars: als journalist hou ik ervan. Herstel, ik geniet er met volle teugen van! Dat komt vooral omdat ik de zakelijke kant van dit verhaal mega-interessant vind.



Het is een intens schaakspel tussen drie grote bedrijven (Sony, Microsoft en Nintendo). Drie partijen die min of meer op hetzelfde bord spelen, met dezelfde stukken (in de vorm van beschikbare hardware, geld en studio's). Als een partij de overhand wil krijgen in een spel met gelijke middelen, dan kan dat alleen met inventiviteit en een gezond stel ballen. Degene met het verhaal dat het best aanslaat bij de gamers (en dat hoeft niet per se de waarheid te zijn), wint het potje. De vraag is alleen: wat is het beste verhaal?

Teraflops

De laatste weken wordt er weer veel geluld en geschreven over de kracht van de next-gen consoles. Sites staan er vol mee, influencers maken video's en socialmediakanalen lopen over. Ik ben totaal geen techkenner en dus ga ik hier niet optikken welke technologische hoogstandjes er mogelijk in de nieuwe PlayStation en Xbox zitten, maar de teraflops vliegen je in elk geval om de oren. Als we de geruchten mogen geloven, wordt de nieuwe Xbox Series X zelfs 30 procent krachtiger dan de PS5.

Gezwam

Zoals ik eerder al aangaf: ik geniet van deze geruchtenmolen, deze totale gekheid. Elk scheet, waar of fake, wordt maximaal uitvergroot. Het is een circus, een heerlijk circus. Maar wat hebben de gamers hieraan, op wat fun en leedvermaak na? Zitten ze wel te wachten op al die technische info? Op al die roddels en achterklap (full backwards compatibility, twee type consoles, nieuwe controllers)?

Het antwoord is: op dit moment wel, omdat het leuk is om te lezen en fans dissen absoluut plezier oplevert. Maar straks, bij de uiteindelijke keuze, speelt dit gezwam eigenlijk geen grote rol. Het draait dan gewoon weer om de games. Net zoals bij al die andere voorgaande generaties consoles. De Xbox 360 was krachtiger dan de PS3, maar was niet populairder. De Xbox One X was krachtiger dan de PS4 Pro, maar was niet populairder. Het zijn steeds de games die het hem doen.

Hypen en bluffen

Daarom hoop ik, hoezeer ik de geruchtenstroom ook waardeer, dat met name Xbox stopt met het al te veel promoten van technologische krachtpatserij en functionaliteiten. Het heeft ze in het verleden weinig gebracht en gaat ze ben ik bang ook straks weinig brengen. I know, Microsoft is een techbedrijf en ze moeten die kennis ook volop gebruiken, maar ga vooral hypen, lekken en bluffen over de games waar je straks mee gaat komen. Hou je zelf even in als het om specs gaat en probeer te snappen waar entertainment om draait. Dan komt alles goed. Dan hebben we straks een console war waar je je vingers bij aflikt!

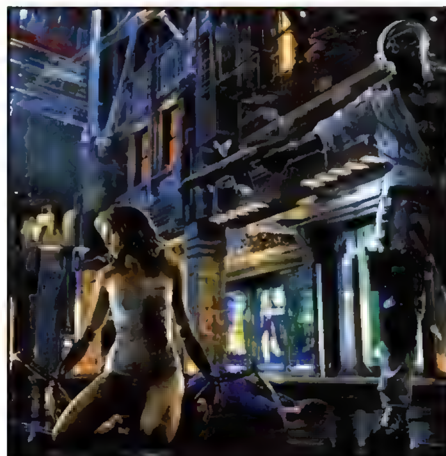
"Het Home Menu van de Nintendo Switch is één grote bak ellende."



Platinum Games-baas Hideki Kamiya neemt bepaald geen blad voor de mond.

TIEN VOORNEMENS...
WAARAAN GAMERS ZICH OOK IN 2020 NIET HOUDEN

- 'Ik ga dit jaar echt wat minder gamen.'
- 'Ik ga geen pay-to-win microtransacties meer aanschaffen.'
- 'Ik ga niet meer kwaad worden als ik een spelletje verlies.'
- 'Ik speel dit jaar geen casual games op de mobile meer.'
- 'Ik ga definitief niet meer hopen op Half-Life 3.'
- 'Ik ga geen hoge verwachtingen van de E3 hebben.'
- 'Ik word niet meer pissig als ze in die domme mainstream media een link leggen tussen geweld en games.'
- 'Ik ga niet meer zeiken over pc-exclusives en timed exclusives.'
- 'Ik doe niet mee aan de console wars.'
- 'Ik ga Cyberpunk 2077 niet bij launch halen. Te veel hype!'



Power Spy

- Waar Wouter over het algemeen een heel benaderbaar type is – je hoeft maar iets over Batman of Dragon Age te roepen en hij lult je drie uur lang de oren van je kop – was hij deze maand moeilijk te bereiken.
- Hij liep vergadering in en uit, druk bellend met de directie van PU-uitgever Reshift en het leek erop alsof-ie grote plannen aan het smeden was.
- Dat kan in het geval van Wouter natuurlijk van alles betekenen: de laatste keer dat-ie een 'groot project' had, ging het om het idee om de Power van Power Unlimited in Piemels te veranderen, en we weten allemaal hoe dat is afgelopen.
- Maar deze keer leek het wel heel serieus. Hij mompelde voortdurend dat hij grootse plannen had om alles over te nemen en 1001 ideeën om te verbeteren.
- Dus als dit tijdschrift volgende maand ineens Piemels Unlimited heet, weet je dat Wouter genoeg onoorbare zaken over de directie heeft opgegraven om zijn zin door te drijven.
- Onze Raf is een bezige bij;in de korte tijd dat hij voor Power Unlimited schrijft heeft de Vlaming het merendeel van de grote games in het blad gereviewd.
- Het was dus niet zo gek dat-ie in december ineens van de aardbodem verdwenen was om effe te ontspannen.
- Nu is onze grijze dakduif nooit echt voorspelbaar, maar dat de Powerspy hem aantrof terwijl hij aan het chillen was in een oorlogsgebied(!), had hij totaal niet verwacht.
- 'Het is hier lekker rustig. En helemaal geen toeristen!', aldus de Belg.
- Dat daar geen toeristen zijn, heeft een reden, Raf. En die noem je in dit geval slachtoffers.
- Voor het volgende jaar, Raf, als je toch zo graag in een oorlogsgebied verblijft, moet je gewoon eens meegaan met een avondje karten: daarna is Afghanistan of Mali kinderspel.

KNUFFEL OP SCHOOT

Ori and the Will of the Wisps

Ori and the Blind Forest wordt door velen gezien als een meesterwerkje binnen het metroidvania-genre, en nu – vier jaar later – komt er eindelijk een vervolg. Fanboy Wonderspons is net een klein kind en heeft vast een adventskalender gemaakt om de dagen tot 11 maart af te tellen.

Dennis TELT DE DAGEN AF


IS 'T GEEN WONDER, DIT SPONSJE?
PAS WEL OP. JE MOET HEM NIET TE VEEL VERWENNEN TIJDENS ZIJN NESTPERIODE.
KAN DAT KWAAD DAN?
VOOR JE HET WEET WORDT-IE EEN VERWEND NEST
HET IS DAT JE VAN BABIES NOOIT MAG ZEGGEN DAT ZE LELIJK ZIJN... MAAR MIJN HEMEL, WAT EEN AFZICHTELIJK GEDROCHT!
Het feit dat ik (met een Ori-knuffel op schoot!) Ori and the Blind Forest drie keer heb uitgespeeld, zegt wel genoeg over mijn liefde voor dit spelletje. En nu mag ik weer aan de slag met het kleine witte konijnenbeest. Hopelijk wordt het niet weer tranen met tuiten huilen, want wat een magische, emotionele reis was het eerste deel!

HAHAHA, HAHAHA, HAHAHA...
WAT VALT ER TE LACHEN?
GEEN IDEE; IK BEN GEWOON GOED GEMUTST!

Vier jaren. Vier. Hele. Lange. Jaren heb ik op een vervolg op Ori and The Blind Forest moeten wachten. Dat is wat mij betreft gewoon te lang als je echt dol bent op een game en je wéét dat er 'ooit' een tweede deel van gaat komen. Ik heb Ori and the Blind Forest dan ook 'maar' drie keer uitgespeeld: op de pc, op de Xbox One en ach, waarom ook niet: nog een keer op de Nintendo Switch. Vooral die laatste console leek geboren voor deze metroidvania-achtige game. Niets lekkerders dan een stukje Ori meepikken in de trein, om vervolgens vloekend en tierend te zitten kloten als je een moeilijk stuk moet zien te halen en die verdomde forensenrups te veel heen en weer wiebelt. Damn you, NS!

Maar dat maakt niet uit, zolang ik maar kan rondrennen in de prachtige gamewereld van Nibel (met mijn Ori- en Naru-knuffels op schoot!). The Blind Forest is op zo veel vlakken een bijna perfecte game voor mij. De gameplay (voornamelijk platformen en een beetje knokken) is briljant in balans. Het is ook een uitdagende game, verre van makkelijk zelfs. Er zijn zat stukken die me kwaad maken omdat ze onmogelijk lijken, maar zo'n enorme kick geven als je het wél haalt. En het grappige is: een uurtje later schiet je erdoorheen alsof het allemaal niets voorstelt. Ori beloont inzet en doorzettingsvermogen!

TranOn

Maar waar Ori echt in uitblinkt, is het meeslepende verhaal en de veelheid aan emoties. Van de prachtige grafische stijl in combinatie met de schattige personages en de zalige muziek krijg je al tranende oogjes, maar door het betoverende verhaal schiet je echt vol. Ori, een schattig konijnenbeest (het is eigenlijk een witte guardian spirit, maar whatever), waait tijdens een storm uit de Spirit Tree en wordt geadopteerd door het lieve bolle wezen Naru. Maar dat loopt helemaal niet goed af, want een hongersnood kost de adoptiemoeder de kop. Waarom, in godsnaam? Wat een kick straight in the feels!



weetje • weetje

Ori and the Blind Forest op de Nintendo Switch was de laatste game die Microsoft op een andere console dan de Xbox One en pc heeft uitgebracht. De kans dat we Forza of Halo kunnen spelen op Nintendo's handheld is dus nihil. Maar aan de andere kant: met xCloud, de streamingservice van Microsoft, kunnen we straks onze Xbox-games op onze telefoons of tablets spelen. Dus dikke kans dat ook Ori and the Will of the Wisps gewoon handheld gespeeld kan worden. In de trein. En dan weer lekker vloeken!

MUSIC, MAESTRO

Gelukkig is ook componist Gareth Coker weer van de partij. De soundtrack van Ori was zeer indrukwekkend (zoek het alsjeblieft op). Het is dus niet verwonderlijk dat ze wederom bij hem hebben aangeklopt: als iets niet stuk is, waarom zou je het dan fiksen? Leuk feit is ook dat hij echt een bijzondere componist is, want hij heeft élke build van de game gespeeld om zijn muziek er perfect op aan te laten sluiten. Hij heeft het er druk mee gehad; check op YouTube maar eens dat interview met hem tijdens E3 2018. Toen voelde hij de druk al! Toch hoef je alleen maar de soundtrack van Ori and the Blind Forest op te zetten om te weten dat ook hij zijn luisterrijke steentje bij gaat dragen.

Now what?

Zoals je vermoedelijk al uit al mijn emotionele gewauwel kunt opmaken, zijn m'n verwachtingen voor Ori and the Will of the Wisps onmogelijk hoog. Maar, zover ik heb kunnen opmaken uit een speelsessie tijdens E3 én een fijn interview met de CEO van Moon Studios (Thomas Mahler) moet ik me niet zo druk maken. 'Het komt wel goed, jochie.' En met die wijsheid in pacht wil ik de ontwikkelaar het nog wel vergeven dat de game twee keer(!) is uitgesteld.

Of het verhaal van Ori and the Wil of the Wisps net zo mooi wordt als het eerste deel, kan ik jullie niet vertellen. Er is echt bar weinig bekendgemaakt over het reilen en zeilen van het konijnenbeest in dit tweede deel. Het enige wat we zeker weten, is dat de game zich vrijwel direct na het eerste deel afspeelt. In deel 1 zagen we namelijk (op het einde) dat een ei een belangrijke rol speelde (no spoilers), en in de trailers van Will of the Wisps zien we ineens een klein uiltje. 1 + 1 = 2, me dunkt!

Het enige wat Moon Studios wel over het verhaal kwijt wilde: we gaan op stap buiten Nibel! Ook qua art style maakt Moon Studios een grote sprong in vergelijking met The Blind Forest. En dat is ontzettend knap, want de game is zonder enige twijfel een van de mooiste platformgames van dit moment. Bij Will of the Wisps is alles echter met de hand geanimeerd en veel organischer en realtime belicht, wat voor een nog verbluffender visueel spektakel zorgt. Als je in The Blind Forest boven op een paddenstoel springt, zie je dat het statische graphics zijn, maar in Will of the Wisps deint de paddenstoel zachtjes mee dankzij zogenoemde 'soft body dynamics'. Letterlijk alles in de game voelt daardoor veel levendiger aan. Op elk plantje, elk beestje is gelet. Prachtig.

Nieuwe motor

Als je The Will of the Wisps 'in het echt' op een 4K-tv ziet, valt



je bek dan ook gegarandeerd open. Alles ziet er zo heerlijk smooth uit. Dat komt niet alleen omdat de game 4K ondersteunt, maar ook omdat hij op 60 frames per seconde draait. Bij The Blind Forest was dat niet mogelijk omdat alles 'getekend' was met sprites. Sneller dan 30 fps wist de game dan ook niet te klokken. Dankzij de nieuwe engine is dat probleem echter verholpen. En dat is ook zeker een voordeel voor de gameplay, want als je een pittige platformer zoals deze speelt, moet je bijzonder accuraat zijn – en dat gaat in Will of the Wisps veel beter.

En over pittig gesproken: wees niet bang dat deze game makkelijker wordt dan zijn voorganger, maar Moon Studios heeft wel veel van dat spel geleerd. Ze hebben de feedback van gamers ter harte genomen en dat is maar goed ook. Er zaten namelijk (misschien wel té) pittige stukken in waardoor een aantal gamers uiteindelijk toch is afgehaakt (zoals bij die vervloekte Ginso Tree). Moon Studios heeft deze keer een systeem gebruikt waarbij er gemeten wordt waar gametesters vast komen te zitten. Tijdens de ontwikkelfase hebben ze die data gebruikt om ervoor te zorgen dat de game nét een tikkie beter te behappen is en je dus niet direct geneigd bent om je controller door het scherm te flikkeren.

"Het is beter te behappen, dus je bent iets minder snel geneigd je controller door 't scherm te gooien"

Fijne wapens

Op het moment dat je Ori and the Will of the Wisps speelt, valt meteen iets op: Ori speelt hetzelfde, maar toch ook compleet anders. Een van de grootste gameplay-verschillen met het eerste deel is dat spelers nu op verschillende manieren gevechten aan kunnen gaan. Met de linker-trigger kom je namelijk in een nieuw wapenselectmenu, en die wapens kunnen naar wens gecombineerd én aan knoppen gekoppeld worden. De enige knop die nu vaststaat, is A voor springen. Hoewel er in de demo die ik heb gespeeld maar drie wapens zitten, is me gegarandeerd dat er nog veel meer komen. Ori neemt dus een stap: van enigszins simpele buttonbasher naar een hopelijk mooi gebalanceerde brawler.

Een van de wapens die je bekend zal voorkomen is de Spirit Slash. Het is een wapen dat past bij gamers die bijvoorbeeld de combat van Dark Souls gewend zijn. Hij is trager en methodischer, maar wel krachtiger. Dus alle wapens in de game hebben hun eigen voor- en nadelen. Dat is dan ook het prettige aan Will of the Wisps; je hebt keuze genoeg om ervoor te zorgen dat je de game kunt spelen zoals je dat zelf wilt.

Aanhaken maar

Het fijne is dat je ter plekke nog kunt switchen tussen al die wapens. Moons Studio heeft namelijk





ZAT IK NU MAAR ERGENS IN M'N WARME HOLLETJE OP Z'N JAPANS PAPIERTJES TE VOUWEN

» het snelmenu onder de linkertrigger verstopt, waardoor er zelfs mid-combat snel tussen wapens kan worden geschakeld. Naast de wapens heeft Ori deze keer ook spreuken tot zijn beschikking. Het nadeel van die spreuken is echter dat ze veel energie kosten, waardoor spelers die waarschijnlijk pas inzetten bij een laatste, vernietigende klap. Hoe dan ook is de hele opzet veel dynamischer dan in het eerste deel, en het kan heel goed zijn dat we deze game straks allemaal op geheel eigen wijze hebben uitgespeeld. Een van de belangrijkste nieuwe manieren om van punt A naar punt B te komen is trouwens de grappling hook, een soort riem waarmee Ori zichzelf via bloemen, planten, vijanden of andere punten door het level kan slingeren. Zo beweeg je snel heen en weer en op en neer. Ook kan hij als wapen worden gebruikt, bijvoorbeeld door een vijand naar je toe te trekken.

Opnieuw, opnieuw!

Hoewel Ori and The Blind Forest ontzettend leuk is om opnieuw te spelen, heeft het verder weinig nut om dat te doen. Er zijn altijd gamers die alle verborgen items in een game willen vinden, maar in principe wordt de game-ervaring er in dit geval niet anders op. Met Will of the Wisps brengt Moon Studios daar echter verandering in. Het is de bedoeling dat spelers een tweede of derde keer spelen om bij verborgen en nieuwe locaties te kunnen komen.
Dat hebben ze voor elkaar gekregen dankzij het nieuwe power-upsysteem. Met het combineren van bepaalde Spirit Shards (power-ups in de game) krijg je (wederom) speciale vaardigheden. Dat betekent dus dat iemand prima de game uit kan spelen zonder dat hij of zij eerder de mogelijkheid heeft gehad om een stukje van de wereld te ontdekken omdat deze niet toegankelijk was voor ze. Speel de game nogmaals, maar dan met een andere combinatie van die skills, en ineens gaat er letterlijk een nieuwe wereld voor je open. Volgens Moon Studios is het in theorie mogelijk om Ori and the Will of the Wisps drie of vier keer te spelen, waarbij je elke keer weer iets nieuws ontdekt in de mooie wereld waar Ori zich in bevindt.

Fijne vrienden

Los van de fijne gameplay en de mooie looks moet Ori and the Blind Forest het zeker ook hebben van de awesome personages. Mensen werden (terecht) verliefd op ze. Moon Studios heeft dan ook veel tijd en moeite gestoken in het uitdiepen van personages en heeft ze menselijke trekjes gegeven. In Will of the Wisps komen er natuurlijk oude personages terug, maar ga je ook zo veel nieuwe ontmoeten, elk met een eigen miniverhaallijn. Een aantal van die characters heeft zélf iets nodig waar je hen mee kunt helpen, waardoor je weer nieuwe wapens of ability's kunt verdienen.
Het intrigerende aan de personages van Will of the Wisps is dat ze nog meer bijdragen aan het verhaal. Moon Studios is erop gebrand dat ze je vertellen hoe zij het verhaal (en dus de gebeurtenissen) in de game ervaren. Het zijn dus eigenlijk een soort subverhaallijntjes die de game en Ori's wereld geloofwaardiger maken. Moon Studios waarschuwt nu wel al dat sommige beessies het einde van de game niet halen... Leg dus maar vast een doos tissues klaar.



Knuffel

Het is dus nog héél even wachten op de bank (met een knuffel op schoot!) voordat ik met Ori and the Will of the Wisps aan de slag kan, maar ik durf te wedden dat de game in geen enkel opzicht gaat tegenvallen. Het is natuurlijk enorm gedurfd dat Moon Studios het hele power-upsysteem nu een upgrade heeft gegeven, maar in alle eerlijkheid was de skill tree van het eerste deel prettig, maar niet opzienbarend. En dat we straks met Ori drie of vier keer door de nieuwe, nóg mooiere speelwereld kunnen banjeren, is iets waar een beetje gamer alleen maar naar uit kan kijken. Ik sla alvast wat doosjes zakdoekjes in. ✪



VERWACHTING DENNIS:
Eigenlijk kan er weinig fout gaan aan Ori and the Will of the Wisps. Microsoft heeft Moon Studios alle ruimte gegeven om hier een van de mooiste én uitdagendste metroidvania-games van dit jaar van te maken.

+ Nog grotere en mooiere wereld.
+ Bekende personages terug.
+ Geheel vernieuwd skill- en vechtsysteem.
- Duurt lang!

METROIDVANIA-PLATFORMER
MOON STUDIOS
1 SPELER
11 MAART 2020

HOLY SHIT, IK GELOOF DAT-IE OM Z'N MOEDER ROEPT...

INTERVIEW THOMAS MAHLER

Omdat er nog steeds zo weinig over Ori and The Will of the Wisps bekend is, besloten we toch maar effe te bellen met Moon Studios. CEO Thomas Mahler was zo aardig om zowaar op te nemen, dus we schoten maar wat vragen op hem af.

Hoi Thomas, ben je al nerveus nu de release dichterbij komt?
"Niet echt nerveus nee, maar... ik kan niet wachten om alle YouTubers te checken om te zien of alles wat we hebben verzonnen goed op ze overkomt. Om te zien of de emotionele stukjes werken, of bepaalde gameplay-ideetjes werken en natuurlijk of mensen gewoon plezier aan de game beleven."

De game was vier jaar in ontwikkeling. Waren er struikelblokken?
"Will of the Wisps is zonder enige twijfel het moeilijkste project waar ik ooit aan heb gewerkt. En dat kwam niet door technische problemen, maar vooral door de eindeloze ambitie die we hadden. We waren vooral bang dat mensen zouden denken dat we een sequel maken voor het geld. Zie het zo: toen ik opgroeide ging ik van Super Mario Bros. naar Super Mario Bros. 3. Het verschil tussen die twee games was enorm! Het eerste deel was een redelijk basic platformgame, maar in deel 3 zijn zó veel nieuwe dingen toegevoegd. In de kern waren de games identiek: het rennen, springen, de Koopas en de flow. Maar in deel 3 voegden ze er zo veel coole dingen aan toe, zoals het avonturenelement, de pakjes en interactieve elementen zoals het kunnen gooien van schildjes en vliegen. Dat is een mooie metafoor voor wat we met Will of the Wisps wilden doen. We waren superblij dat mensen hebben genoten van The Blind Forest, maar wilden voor de volgende game eigenlijk deel 2 skippen en meteen naar 3 gaan. Snap je wat ik bedoel?"

"In feite skippen we deel 2"



Zeker! Je hebt me lang laten wachten man, en de releasedatum is ook nog eens twee keer uitgesteld. Waarom?!
"De reden dat we de game twee keer hebben uitgesteld is omdat we het echt nog wilden oppoetsen. Dit is zo'n grote game met zo veel nieuwe dingen, zoals een nieuw vecht- en spreukensysteem, en we hebben nu ook eindbazen en nieuwe vijanden. Het was voor ons ook een nieuwe game, waarbij we vaak even moesten nadenken hoe we dingen zouden aanpakken. Dus het uitstel was gewoon even nodig."



Was het een lastige beslissing om de skill tree op de schop te gooien?
"In het eerste deel was het nog vrij eenvoudig om je vaardigheden in een simpele 'boom' te kiezen en te kopen. Maar het toffe van Will of the Wisps is dat je geen restricties meer hebt in wat je wil doen. Dankzij Spirit Shards die je overal in de spelwereld tegenkomt, kun je vaardigheden tot op zekere hoogte combineren. Dus bijvoorbeeld dat je minder schade oploopt dankzij de ene Shard, maar dat je ook sneller wordt dankzij een andere. We willen echt dat mensen een heel andere game-ervaring krijgen, puur gebaseerd op de keuzes die ze maken met betrekking tot wat Ori kan. Op die manier kun je Will of the Wisps opnieuw spelen en zal het toch elke keer vers aanvoelen."

Deel 1 was een emotionele rollercoaster. Moeten we ons daar opnieuw voor klaarmaken?
"Haha, nou er zijn wel wat dingen in de game die best controversieel worden voor mensen. Mensen gaan zich vast emotioneel betrokken voelen bij bepaalde gebeurtenissen en personages. En dankzij de fantastische muziek van Gareth [zie kader, red.] denk ik dat gamers wederom meegesleurd worden in de magische wereld van Ori."

YO! POST!

Zeiken, klagen, adviseren en mekkeren alsof je leven er vanaf hangt? Stuur je hersenkronkels naar redactie@pu.nl of Richard Holkade 8 2033 PZ Haarlem. O, en we zijn helemaal lijp van handgemaakte tekeningen! De beste inzending krijgt het nu al legendarische Yo!Post!-T-shirt thuisgestuurd...



LIJSTJES

De toptienlijstjes van 2010-2019 vliegen me om de oren. Enerzijds is het fijn om al die geweldige spellen te vieren, anderzijds word ik er een beetje treurig van. Grote titels als GTA5, Last of Us en Witcher 3 hoor ik het meest langskomen. Prima producten, maar ze lijken zo erg op elkaar en zijn niet veel anders dan de grote hits van twintig jaar geleden, zoals Ocarina of Time, Metal Gear Solid en Deus Ex. Inmiddels ben ik een beetje uitgekeken op mengelmoesjes van cutscenes, open werelden, sluipelementen en zo.

Gelukkig worden er nog geweldige nieuwe genres gemaakt. Stanley Parable liet je twijfelen aan de mogelijkheden van het medium, en Baba is You rekte dat idee tot het uiterste op! Demon's Souls en Journey lieten je op nieuwe manieren met andere spelers communiceren, en nu heeft Death Stranding er een heel spel omheen gebouwd. Dys4ia was een persoonlijk verhaal dat in je ziel sneed. Gone Home en Telling Lies hebben persoonlijke computerspelverhalen nog interessanter gemaakt. Ook ben ik onder de indruk van het geniale ontwerp van spellen als Celeste, AM2R en Hollow Knight, waar de makers speedrunning en sequence-breaking in gedachten hadden. En wat moet je Outer Wilds noemen...?

Dus, een overload van vernieuwend spelplezier! Maar waarom hoor ik zo weinig over de spellen die de trends van de laatste tien jaar hebben bepaald? Waarom wordt er zo veel aandacht besteed aan spellen die qua innovatie net zo goed uit 1999 hadden kunnen komen?!

Liefs,

Robert August de Meijer

PS Iedereen die beweert dat Witcher 3 een goed verhaal heeft, moet Disco Elysium maar eens spelen.

Thanks man, mooie bijdrage weer!

INTERESSANT PROBLEEM

Ik heb eigenlijk een vraag waar ik tot op de dag van vandaag nog steeds geen antwoord op heb gevonden. In game-magazines spreekt men veel van IP's van bepaalde uitgevers. Ik heb ondertussen wel begrepen dat dit bijvoorbeeld gaat over EA of andere uitgevers die de rechten van een bepaald spel bezitten. Hopelijk zit mijn gedachte daar al goed. Ik heb mijn hoofd al gebroken over de afkorting IP en waarvoor dat nu eigenlijk staat, maar zonder positief resultaat. Hopelijk kunnen jullie mij helpen dit raadsel op te lossen.

Manu uit Oostende

Manu! IP staat in dit geval voor Intellectual Property, oftewel 'intellectueel eigendom', dat onder meer betrekking heeft op zaken als auteursrecht. Heel erg saai dus vooral. Hoop dat je nu weer een beetje kunt slapen...

FIJNE DAGEN!

Beste meneer/mevrouw,

Ik ben me ervan bewust dat ik met mijn vraag eigenlijk bij Reshift moet zijn, maar aangezien zij twee weken gesloten zijn, kom ik toch bij u terecht. De PU is afgelopen week helaas niet bij mij bezorgd. De kosten van het jaarabonnement zijn wel automatisch van mijn rekening afgeschreven. Is het mogelijk dat het tijdschrift alsnog nageleverd wordt?

Joffrie

(nog geen anderhalf uur later)

Excuus,

Ik krijg 'm zojuist op de mat.

Fijne dagen!

Joffrie

Poeh, was dat even spannend Joffrie! We zitten hier nog bij te komen met z'n allen.

OEPS (1)

Ik had bij de Sinterklaasstream in december prijs nummer 45 gewonnen: de World of Warcraft Anniversary Box. Alleen bleek bij het openen van het pakketje vandaag tot mijn grote teleurstelling dat daar prijs nummer 46 in zat: Bank Attack. Is het mogelijk dat nog recht te zetten?

Het zou voor mij heel veel betekenen als ik toch nog de juiste prijs kan ontvangen. Ikzelf speel weer volop WoW Classic sinds de release, en om dan van alle prijzen die Anniversary Box te winnen maakte mij als een kind zo blij. Vandaar ook de enorme domper om dan 'Speelgoed van het Jaar 2019' in het pakketje te vinden.

Niels Modderman (RandomTemplar)

Ha Niels, jongen! Check de mail van Tijn (Oeps 2), want dat is de aanstichter van deze clusterfuck-de-luxe.



OEPS (2)

Ik wou eventjes mailen over een fuck-up van mijn kant met de prijzen van de Sinterklaasstream.

Ik heb in de stream een spel genaamd Bank Attack gewonnen (nummertje 46), maar ik heb per ongeluk het verkeerde nummer naar het PU-account gewhispered, namelijk 45. Dat is een zeer tof WoW Classic-pakket dat eigenlijk naar RandomTemplar had moeten gaan. Nu wil ik deze prijs niet voor zijn/haar neus wegsnaaien, dus vroeg ik me af: hoe kan ik dit oplossen?

Tijn Kranen (TenderFang)

Ha Tijn, jongen! Check de mail van Niels (Oeps 1), want dat is het slachtoffer van jouw actie. Lossen jullie het effe met elkaar op? Ja? Mooi zo!

KULUM



Instagram & Twitter: PeterGN
Spotify & Apple Podcasts: Gamersnet Podcast

Onderweg naar:

Curaçao! Mijn familie heeft daar een huis en elk jaar ben ik daar in januari een aantal weken te vinden, om te ontsnappen aan de kou.

Speelt:
Op dit moment ben ik bezig met drie compleet verschillende games: Control, Luigi's Mansion 3 en The Outer Worlds. Allemaal toppers van games.



Peter Bouwman

Doordeweeks is hij de eigenaar van Gamersnet.nl, in het weekend zingt hij de sterren van de hemel in feesttenten. Waar komt de liefde voor games vandaan, en hoe is dat in godsnaam te combineren met een zangcarrière?!

ARE YOU PICKING THIS UP?

Het is voor mij een grote eer dat ik de Kulum van deze maand mag verzorgen. Power Unlimited is namelijk een van de redenen dat ik alweer elf jaar lang werkzaam ben in deze gekke industrie. Na het zien van de verslagen over de E3 en de vele andere gekke perstripjes werd het werken in de game-industrie een droom van me. Toch ontstond de liefde voor games al veel eerder, specifiek met de demo van Command & Conquer. De game zelf was voor mij nog onbetaalbaar, maar de eerste drie missies op de demoschijf heb ik minstens honderd keer gespeeld. Het moment dat



de veel te serieuze generaal tegen je zegt 'Are you picking this up? Good!' kan ik nog dromen. Een aantal jaren later kocht ik m'n eerste console: de Nintendo 64. Games als GoldenEye, Ocarina of Time en Donkey Kong 64 (shut up, die game is fucking vet!) speel ik nog steeds regelmatig als ik in retromodus zit.
Inmiddels zijn we elf jaar Gamersnet.nl en negen E3's verder en heb ik de game-industrie in al zijn facetten leren kennen. Van de aankondiging van Skyrim in het winterse Utah, waar je vanwege de vloerverwarming met blote voeten buiten de hotelmuren kon lopen, tot de eerste speelsessie met Far Cry 4 aan de voet van Mount Royal in Montreal. Hoewel die verre reizen tof zijn, haal ik misschien nog wel meer voldoening uit het maken van vette video-items en de wekelijkse Gamersnet Podcast, mede omdat ik dat met mijn vrienden mag doen.



GAYMER BY DAY, SINGER AT NIGHT

Veel mensen weten dat niet, maar eigenlijk leid ik continu een dubbelleven. Terwijl ik overdag lekker bezig ben met videogames, ben ik de meeste weekenden op pad met mijn twee kompanen van Helemaal Top. Met onze Tribute to the Toppers-act gaan de glitterjassen aan om menig feesttent, kroeg of festival op z'n kop te zetten met de meest foute muziek. Heel soms kom ik verwarde Gamersnet-bezoekers tegen die in hun koppies de link niet kunnen leggen tussen die streamende gamer met zijn nerdy T-shirts en die zanger met een glitterjas. Andersom is de verwarring ook groot bij Helemaal Top-fans (meestal dames) die op mijn Facebookpagina zien dat ik voor Resident Evil 2 wordt omgetoverd tot zombie. Mijn dubbelleven is misschien niet zo cool als die van Batman, maar hij past me als een foute jas.

KIJKT MOMENTEEL

Ik ben in een diep-zwart gat gevallen na het zien van de laatste aflevering van The Mandalorian. De remedie? Ik ben het seizoen nogmaals aan het kijken.



LEEST MOMENTEEL

Star Wars: Resistance Reborn. Speelt zich af tussen Episode 8 en 9. Niet heel sterk...



MOEILIJKE TIJDEN

Veel gamers kunnen elkaar vinden in hun passie voor bepaalde franchises, maar het heeft ook een groot nadeel. De afgelopen jaren is er namelijk veel fout gegaan met de series waar ik het meest van hou. Daarbij is het vooral de misère rondom Bioware die me nog steeds pijn doet. De Mass Effect-serie is mijn all-time favoriete en wat er met Andromeda en Anthem is gebeurd, is onvergeeflijk. Ik hou mijn hart vast voor de nieuwe Dragon Age. Andere tegenslagen waren te vinden in de Assassin's Creed-games en Star Wars-films. Deze lijken nu langzaam beter te worden, maar ik ben er wel achter gekomen dat onze gezamenlijke hobby ook pijn kan doen.
Met 2020 maken we ons op voor een geweldig gamejaar. Een transitiejaar voor consoles is voor elke gamejournalist een zegen. Daarnaast komen steeds meer uitgevers erachter dat het continu uitpersen van simpele sequels niet langer loont. Gamers willen de ideale mix tussen vertrouwde gameplay en innovatie, en hoe moeilijk dat ook is, het lijkt steeds vaker te lukken. Wat dat gaat betekenen voor de nieuwe generatie moet nog blijken, maar één ding is zeker: dit jaar krijgen we de PS5 en Xbox Series X in onze knuisten, en dat maakt 2020 op voorhand al een prachtig gamejaar.



TOEKOMST VAN VR-GAMING

HALF-LIFE: ALYX



Wie had ooit gedacht dat de naam Half-Life ook echt slaat op de tijd die we moeten wachten op een nieuw deel?! Inmiddels zijn we een Half Leven verder en jawel: er komt daadwerkelijk een nieuwe game aan, volledig opgebouwd voor VR! Florian checkt het uit...

Is het dan eindelijk zover? Half-Life 3 confirmed?! Nou nee, niet helemaal. Want hoewel Half-Life: Alyx een gloednieuwe game van Valve is, is het géén directe opvolger van Half-Life 2. Alyx is meer een soort tussenstap, en Valve heeft sowieso al laten weten dat er ooit (heel ver in de toekomst – over nóg een Half Leven, zeg maar) een échte Half-Life 3 moet verschijnen. Maar als het geen opvolger is, wat is Half-Life: Alyx dan wel?

GRAPJE

Lange tijd was Half-Life een beetje de laughing stock van de game-industrie, waarbij elke game die werd uitgesteld al snel werd vergeleken met de tijd die we al moeten wachten op een nieuwe Half-Life. Er werd zo langzamerhand dan ook gedacht dat er nooit meer een nieuwe Half-Life zou verschijnen, zeker ook omdat Valve inmiddels nogal druk is met andere zaken, zoals Steam, de Source-engine en VR-activiteiten.

De verrassing was dus extra groot toen Valve onlangs Half-Life: Alyx aankondigde. Oké, het is dan geen Half-Life 3, maar het werd al snel duidelijk dat het hier niet gaat om een kleine DLC-achtige game, maar een volledig nieuw deel, dat vanaf de grond is opgebouwd voor VR. Alyx is niet te spelen op een beeldscherm, en dat is ook niet zo gek nu Valve een eigen VR-headset heeft uitgebracht (de Valve Index). Toch is deze game niet alleen op de Valve Index te spelen (zie kader).

PREQUEL

Valve houdt de kaken wat betreft setting en verhaal strak op elkaar en heeft laten weten vóór de release weinig bekend te maken om de verrassing voor de fans groot te houden. Wat we al wel weten, is dat Half-Life: Alyx een prequel is en zich zodoende afspeelt vóór Half-Life 2, en dus ook voordat Gordan Freeman terugkomt. Je speelt met Freemans bondgenoot Alyx Vance, die het samen met haar vader Eli Vance opneemt tegen The Combine, het buitenaardse ras dat de aarde heeft veroverd. Gedurende het verhaal werk je je langzaam een weg naar het begin van Half-Life 2 en krijgen we antwoord op een aantal brandende vragen – vooral over Gordan Freeman.



AL GESPEELD?

Officieel heeft Valve de media nog niet uitgenodigd om Half-Life: Alyx te checken, maar een aantal insiders heeft al een paar uur mogen spelen, waaronder Xbox head honcho Phil Spencer. Nu is hij niet de grootste VR-fan, maar hij vond Half-Life: Alyx niets minder dan 'amazing'. Misschien toch maar VR-support voor de next-gen Xbox toevoegen, speciaal voor Half-Life: Alyx?





Valve heeft laten weten dat Half-Life: Alyx net zo'n grote game wordt als Half-Life 2, waar je tientallen uren mee zoet zult zijn. Valve noemt dit dan ook 'the next part in the Half-Life story' en een 'flagship VR-game', die alle vette elementen van VR-gaming moet bevatten. De typische Half-Life-gameplay, die bestaat uit ontdekken, puzzels oplossen en brute combat blijven daarbij allemaal intact.

GRAVITY GLOVES

Nieuw aan deze game is het gebruik van de Gravity Gloves,

VOOR ALLE VR-HEADSETS... VOOR PC!

Het doel van Valve is om Half-Life: Alyx compatible te maken met alle VR-headsets op de markt! Dat wil zeggen, voor pc dan, want je hebt waarschijnlijk gruwelijk dikke hardware nodig om deze game überhaupt te kunnen draaien. Stand-alone VR-headsets zijn dus uitgesloten, maar ook PlayStation VR is helaas niet geschikt. Misschien op de PS5, met de next-gen PlayStation VR-headset?





"VR-FANS DROMEN HIER AL JAREN VAN: EEN SPECIAAL VOOR VR GEMAAKTE SUPER-GEDETAILLEERDE WERELD"

die je een beetje kunt vergelijken met de Gravity Gun uit Half-Life 2. Met deze handschoenen – en dus met je handen in VR – kun je de zwaartekracht beïnvloeden. Dat zal je nodig hebben in puzzels, maar ook in gevechten, waarbij je voorwerpen kunt oppakken en naar je toe kunt trekken om weer naar de bad guys te smijten.

Wat Half-Life: Alyx een soort next-gen VR-game moet maken zijn de volledig interactieve omgevingen. Alle bewegingen die je in VR moet maken zijn hetzelfde als in de echte wereld, en Valve stimuleert dat nog eens met de mogelijkheid om álles vast te kunnen pakken. Yep, letterlijk alles dat je tegenkomt kun je vasthouden, oppakken en van alle kanten bekijken, maar het gaat nog verder dan dat, aangezien de game rekening houdt met het gewicht van het voorwerp.

GRATIS VOOR VALVE INDEX-BEZITTERS

Half-Life: Alyx wordt een full-priced game, maar als je een Valve Index VR-headset hebt gekocht, mag je de game bij release gratis en voor niets downloaden. Blijkbaar trok dat flink wat gamers over de streep, want toen Valve dat liet weten, waren alle Index VR-headsets bijna twee weken lang wereldwijd uitverkocht. Slimme truc van Valve!

INTERACTIE

Bepaalde dingen kun je namelijk niet zomaar met één hand oppakken; daar heb je dan echt twee handen voor nodig. In dat geval moet je eerst je wapen even opbergen, zodat je beide handen vrij hebt. In de eerste trailer hebben we bijvoorbeeld kunnen zien hoe je flessen, kisten, magazines, blikjes, tonnen en nog veel meer kunt oppakken en gebruiken, maar je kunt ook je vijanden vastpakken en een duw geven, of iemand van dichtbij een kogel door z'n kanis jagen. Gruwelijk, maar heerlijk bruut.

Je moet zelfs hekken en hele stellages aan de kant schuiven om verder te komen in het level. Het niveau van interactie is daarmee ongekend, zeker voor een VR-game. Dit is waar VR-fans al jaren van dromen; een supergedetailleerde wereld, speciaal gemaakt voor VR. En dan is het nog een Half-Life-game ook. Freaking nerdgasm deluxe!

SYSTEM SELLER

De komende maanden zal Valve nog veel meer info en gameplay van Half-Life: Alyx showen, aangezien de game al in maart 2020 moet verschijnen. Valve heeft daarbij laten weten dat de game al sinds 2015 in ontwikkeling is. Precies, toen Valve nog samenwerkte met HTC voor de Vive-headset. Valve heeft dus al de broodnodige ervaring met VR en de headsets, en dat zie je meteen terug in de eerste beelden van Alyx.

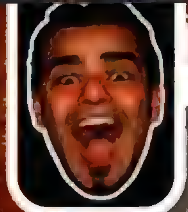
Zoals je merkt zijn de verwachtingen echt torenhoog, en niet alleen omdat het een nieuwe Half-Life is, maar ook omdat dit weleens de allervetste VR-game ooit kan worden! Tuurlijk, er zijn al een paar must-have VR-games, maar van échte VR-system sellers kunnen we nog niet spreken. Daar gaat Half-Life: Alyx voor zorgen! Ik ben er alleen nog niet helemaal van overtuigd dat deze game daadwerkelijk in maart uitkomt, en niet nog even meerdere keren wordt uitgesteld. Let wel: we hebben het hier over Half-Life... Ach, het blijft hoe dan ook ongelooflijk vet dat we überhaupt kunnen zeggen dat er een nieuwe Half-Life aankomt. Je verwacht het niet...

HALF-LIFE TIJDLIJN

1998 - Half-Life
1999 - Half-Life: Opposing Force
2001 - Half-Life: Blue Shift
2001 - Half-Life: Decay
2004 - Half-Life 2
2006 - Half-Life 2: Episode 1
2007 - Half-Life 2: Episode 2
2020 - Half-Life: Alyx







DARK SOULS MAY CRY

BABYLON'S FALL

Een duistere actiegame met een sombere toon, middeleeuws thema, gewichtige hack & slash-combat en een poëtische boodschap over de gebreken van de menselijke natuur en de dood die daaruit voortkomt? Dat moet haast wel een Souls-game zijn, toch? Nou ja… bijna!



Bayonetta, Vanquish, Metal Gear Rising, The Wonderful 101, Transformers: Devastation, NieR: Automata, Astral Chain… ja, het cv van PlatinumGames – de meesters van stijlvolle actiegames – is zowel indrukwekkend als consistent. Die consistentie is te danken aan hun simpele doch tijdloze formule: charismatische hoofdpersoon + flamboyant sfeertje + toegankelijke combat + diepgaand combosysteem + slow-motion bij goed getimede acties = *instant classic*.

Zoals ik in de laatste Powerpraat van 2019 al zei: eigenlijk maakt PlatinumGames elke keer weer dezelfde game, maar dan steeds met een andere gimmick. Gimmicks zoals twee personages tegelijk kunnen besturen (Astral Chain), hónderd personages tegelijk kunnen besturen (The Wonderful 101) en 'Devil May Cry, maar dan met tieten' (Bayonetta). En deze ogenschijnlijk eentonige formule mogen ze van mij tot het eind der tijden blijven herhalen, want het wérkt. Keer op keer.

Dat hun nieuwste project (Babylon's Fall) tijdens de E3 van 2018 op flinterdunne wijze werd aangekondigd met slechts een cryptische, gameplayloze teaser, stoorde mij dus nauwelijks. Met die gameplay zit 't namelijk wel snor. Die zit immers áltijd snor. Het enige waar ik benieuwd naar was: wat zou deze keer de unieke insteek zijn?

OVER SOULS

Het heeft effe geduurd, maar we weten inmiddels wat die gimmick is. Ben je er klaar voor? Babylon's Fall is Devil May Cry… à la Dark Souls! En ja, ik weet het, ik noem die game veel te vaak, maar ik kan er écht niets aan doen dat Dark Souls een van de belangrijkste games van het afgelopen decennium was. Dusdanig belangrijk dat zelfs PlatinumGames er door geïnspireerd is geraakt, want de sombere, gotische *dark fantasy*-esthetiek van Babylon's Fall schrééuwt FromSoftware.

Ook 'gejat' van Souls is de grote nadruk die Babylon's Fall gaat leggen op *lore* en een rijk achtergrondverhaal. De game speelt zich af in het Helos-keizerrijk in het jaar 5500, een paar honderd jaar nadat de mensheid in contact kwam met een mysterieuze, goddelijke energie genaamd de Oversoul. Het overmatige gebruik van deze energie riep echter een apocalyptische duisternis over de wereld af, waardoor de godin Gaia zich geroepen voelde om zich met de situatie te bemoeien. Zij verscheen aanvankelijk als heilige redder, maar groeide al snel uit tot een totalitaire, genocidale gek die niets liever wil dan de mensheid straffen voor hun zonden. De enigen die haar kunnen uitdagen? De 'Nomads'.





DRIE TEGELIJK

Wellicht nog interessanter dan het middeleeuwse stijltje en de (voor PlatinumGames zeldzame) aanwezigheid van een groots verhaal, is de nieuwe manier om wapens te hanteren. De details zijn nog wat vaag, maar Nomads lijken de mogelijkheid te hebben om de energie van de Oversoul probleemloos vorm te kunnen geven, waarmee ze enterhaken, energiezwaarden, projectielen en extra ledematen kunnen vormen. Dat resulteert in flitsende combat waarbij je belachelijke combo's kunt uitvoeren met bijvoorbeeld drie zwaarden tegelijk: één greatsword in je handen en twee energiezwaarden die telepathisch om je heen vliegen. En kom je een baas tegen ter grootte van een huis met een net zo gigantisch zwaard? Dan gebruik je die rode energiestralen toch gewoon om dat reusachtige wapen af te pakken en de baas vervolgens door midden te klieven met datzelfde zwaard?

Kijk, dit is exáct die bevredigende *power fantasy*-shit die alleen PlatinumGames keer op keer kan leveren… en nu ook nog eens in een Dark Soulsjasje. Kreun. Het enige wat ik persoonlijk op dit moment nog nodig heb, dames en heren, is een releasedatum. ●



weetje · weetje

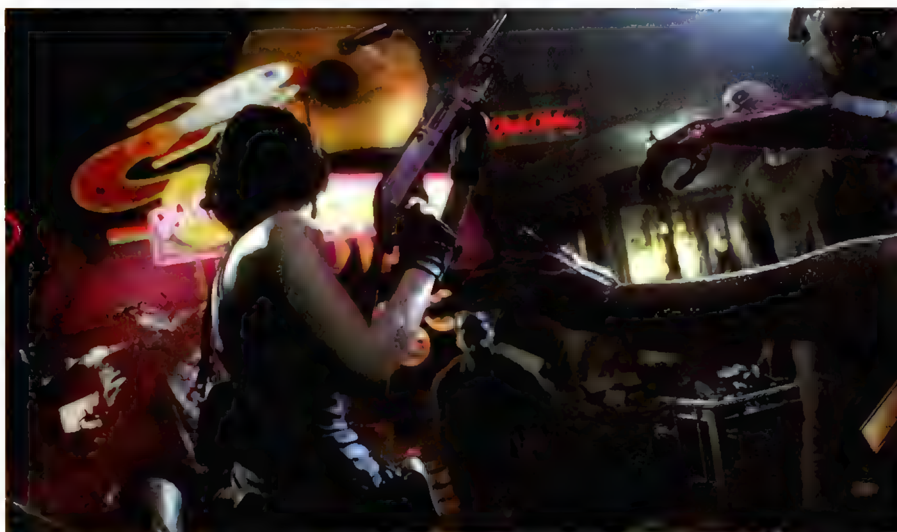
Sinds de aankondiging van Babylon's Fall in 2018 heeft PlatinumGames Astral Chain aangekondigd én uitgebracht, en hebben ze al die tijd ook nog eens aan Bayonetta 3 gewerkt. Ja, het zijn momenteel dusdanig geweldige tijden voor fans van de studio dat we het verdriet omtrent de plotselinge annulering van Scalebound al bijna achter ons hebben kunnen laten…



DE 3 PILAREN VAN...
RESIDENT EVIL 3

Na het gigantische succes van de remake van Resident Evil 2 kon een remake van Resident Evil 3: Nemesis natuurlijk niet uitblijven. We hoeven niet lang te wachten; het simpel betitelde Resident Evil 3 komt namelijk al op 3 april van dit jaar uit!





RACCOON CITY KRIJGT EEN FACELIFT

Resident Evil 3: Nemesis moest aanvankelijk een experimentele spin-off van Resident Evil 2 worden, en dat was duidelijk zichtbaar in het eindproduct. Zo speelde dit avontuur zich niet ná, maar tíjdens de gebeurtenissen van Resi 2 af... en ook nog eens in exact dezelfde stad. Hierdoor borduurde het verhaal van deze game niet zozeer voort op dat van zijn voorganger, maar vulde het eerder de gaten ervan op. Ook Jill Valentine (ja, die chick van de allereerste game) moest dus zien te ontsnappen uit het apocalyptische Raccoon City, maar moest daarbij eveneens uit de klauwen zien te blijven van Nemesis, een gigantisch, wandelend, muurbrekend biologisch wapen, dat Mr. X uit Resident Evil 2 deed verbleken qua design, intelligentie, bloeddorstigheid en vernietigende kracht.

De remake belooft al deze kwaliteiten te behouden en te versterken. Een van de tofste dingen aan Resi 3 was immers hoe het ons, vergeleken met het relatief krappe politiebureau uit 2, een veel opener en groter Raccoon City liet verkennen. De remake gaat uiteraard hetzelfde doen, maar op een nog grotere schaal. De straten worden breder, het ziekenhuis doolhofachtiger, de kantoorgebouwen uitgebreider, de zombies talrijker... Gecombineerd met de prachtige, fotorealistische graphics, de atmosferische lichtinval, de haast voelbare regen en een heleboel nieuwe locaties wordt het Raccoon City van deze remake een locatie die we niet snel zullen vergeten.

ACTIEVOLLE SURVIVAL-HORROR

Resident Evil 3 wil zich duidelijk onderscheiden van de Resi 2-remake, iets wat vooral nodig is omdat de vergrootte focus op Mr. X daarin al heel erg aan Nemesis deed denken. Capcom weet gelukkig precies hoe ze dat moeten doen: met actie. "Resident Evil 3: Nemesis was vergeleken met het tweede deel al een stuk actievoller, en bij het maken van de remake hebben we dat steeds in ons achterhoofd gehouden", aldus producent Masachika Kawata. Vet.

Je hoeft echter niet bang te zijn dat dit betekent dat Capcom van Resident Evil een Michael Bay-achtige franchise aan het maken is. Want wie op de hoogte is van hoe dodelijk en angstaanjagend Nemesis is, weet ook dat de hoeveelheid actie broodnodig is om alles enigszins te balanceren. En aangezien Nemesis in deze remake intelligenter, creatiever en dodelijker wordt dan ooit tevoren, mogen we de Heer op onze blote knietjes danken dat we dat mogen compenseren met wat extra oemf.



weetje • weetje

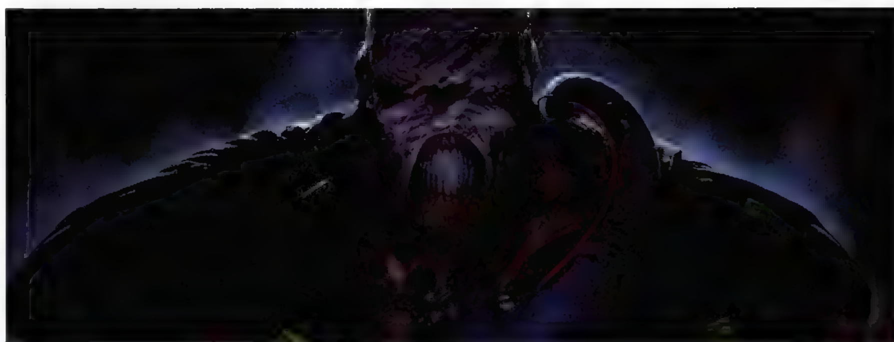
Herinner je je Project Resistance nog? Die originele Resident Evil-multiplayer-spin-off waar ik twee PU's geleden een First Look over heb geschreven en waarvan het niet zeker was of die zou uitkomen? Nou, die krijg je gratis bij Resident Evil 3! Dus, met z'n allen nu: "Capcom, bedankt! Capcom, bedankt! Capcom, Capcom..."

JILL WORDT EEN VOLWAARDIG PERSONAGE

Luister, ik hou van Jill, maar wie Resident Evil 3: Nemesis gespeeld heeft, kan niet ontkennen dat ze daar niet veel meer was dan een leeg omhulsel in een onhandig sexy outfitje, dat niet veel te zeggen had en wier gebrek aan persoonlijkheid versterkt werd door haar interacties met huurlingen als de pijnlijk stereotiepe *macho latino* Carlos Oliveira. En dat was in het PlayStation-origineel prima; de blokkerige personages hadden daar immers niet eens de technische mogelijkheid om menselijkheid en diepgang te tonen, maar deze smoes gaat niet op in aanwezigheid van de geweldige RE Engine.

Dus weg is Jills onpraktische nineties-nachtclubrokje! Daarvoor in de plaats is er een stoere spijkerbroek + tanktop-combinatie gekomen. Ook haar persoonlijkheid heeft een upgrade gekregen: de nieuwe Jill is een meelevende doch meedogenloze vrouw die zich de gruwelen van het Spencer-landhuis nog goed kan herinneren. Het is een evolutie die we ook zullen zien bij rechterhand Carlos, die er niet alleen veel realistischer en verwilderder uitziet, maar ook een veel meer genuanceerde en (vooral) grotere rol zal spelen in het verhaal.

Want uiteindelijk draait de Resident Evil-franchise niet om zombies, monsters of raketlanceerders (oké, misschien een beetje), maar om de wel of niet afbrokkelende menselijkheid van personages in onmenselijke situaties. En menselijker dan in deze remake zullen we ze niet heel snel meer zien.

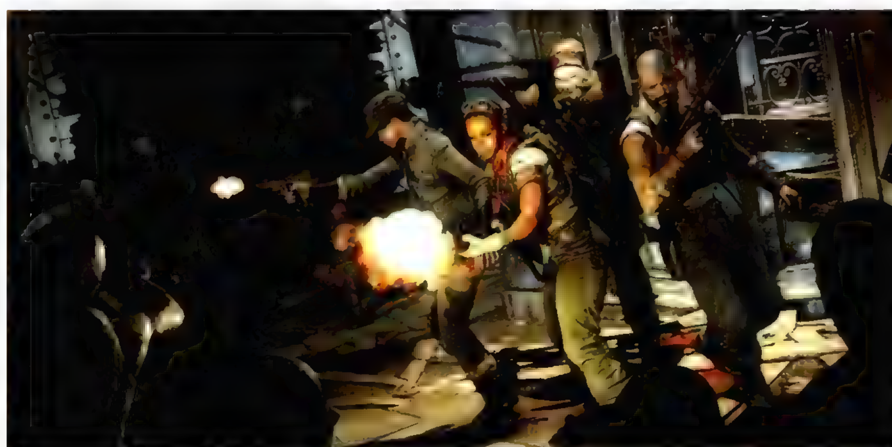


DO MENTION THE WAR!

ZOMBIE ARMY 4 DEAD WAR

Vergeet wat je op de middelbare school geleerd hebt: aan het eind van WWII veranderden de Duitsers massaal in bloeddorstige zombies! En in Zombie Army 4 neem je het op tegen die fuckers! Graddus interviewt een van de hoofdrolspelers: oorlogs- en Sniper Elite-veteraan Karl Fairburne.





Meneer Fairburne, wat een eer! Voor PU interviewde ik grootheden als William Blazkowicz en Bowser, maar iemand die Hitler door z'n ballen schoot is wel heel speciaal. Ik volg uw carrière al sinds Sniper Elite V2 en ik moet zeggen: u en uw games worden alleen maar beter!

"Thanks! Ik zit inderdaad goed in mijn vel, zo met de aanstaande release van Sniper Elite 5 én natuurlijk Zombie Army 4: Dead War. Lang niet slecht voor een 109-jarige oorlogsveteraan, toch?"

Absoluut!

DOORN IN HET OOG

Wat is eigenlijk uw favoriet: het meer realistische Sniper Elite of de crazy spin-off Zombie Army?

"Ach, ze hebben beide hun charme. Sniper Elite is wat overzichtelijker en draait meer om tactiek, terwijl je in Zombie Army echt all-out kunt gaan met nazi's killen. Overigens is de spin-off een stuk succesvoller, en da's een doorn in het oog van ontwikkelaar Rebellion, haha! Zombie Army is toch een beetje een uit de hand gelopen grap, heb ik het idee."

Bizar ja. Alsof Ed ineens voor de lol al onze spelfouten laat staan en de lezers het geweldig vinden.

"Ed? Wie is dat nou weer?!"

O, een leeftijdsgenoot van u, die al 25 jaar op onze redactie rondloopt.

"25 jaar? Die heeft dan vast wel een tof cadeau van jullie gekregen?"

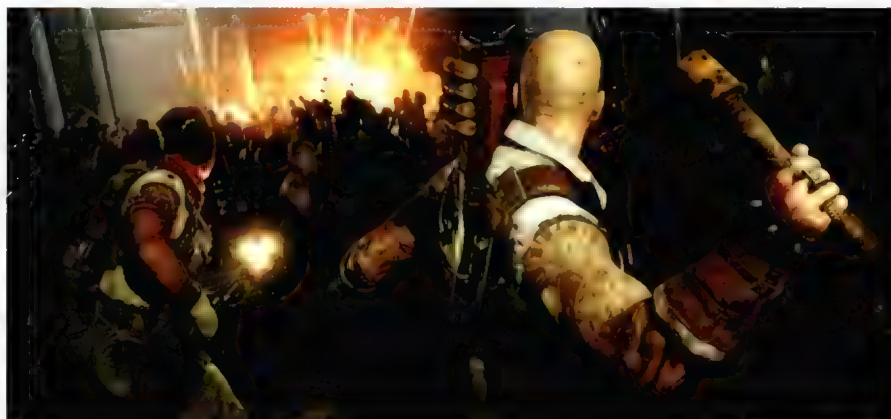
Laten we het daar maar niet over hebben. Maar vertel eens: wat is er nieuw in het vierde deel van Zombie Army?

"Waar moet ik beginnen... Misschien dat de sniperrifle – in Sniper Elite en Zombie Army Trilogy verreweg het belangrijkste wapen – naar de achtergrond is verdwenen? Tuurlijk, je kunt nog steeds pin-point accurate headshots aan elkaar rijgen, maar je maait nu net zo makkelijk met een machinegeweer of ander wapen de hordes zombies neer. En ik moet zeggen, dat is heerlijk. Het past misschien ook beter bij de madhouse die deze serie is."

LACHEN MAN!

Oké, oké, meer close combat dus. Hoe speelt het verder?

"Net als in Zombie Army: Trilogy kunnen tot vier spelers tegelijk aan de slag. Het aantal zombies verhoudt zich tot het aantal spelers, waardoor de game wel wat weg heeft van bijvoorbeeld Left 4 Dead. Je kunt de hoeveelheid ondoden echter ook zelf aanpassen. Zo is het mogelijk om in je eentje een zombieleger te lijf te gaan dat eigenlijk voor vier spelers is bedoeld. Voor mij een eitje, maar minder ervaren spelers beginnen liever iets rustiger. Als je namelijk geflankt wordt door die wandelende lijken – man, da's geen pretje. Wat dat betreft zijn je nieuwe special moves, waarmee je bijvoorbeeld zombies met een elektrische vuist tot moes slaat, meer dan welkom! Het fijnst zijn echter de takedowns: steek een zombie in z'n rottende schedel of knal met een point-blank shotgun blast z'n kop eraf en je krijgt à la Doom een deel van je health terug... Hé, wat voel ik nou?"



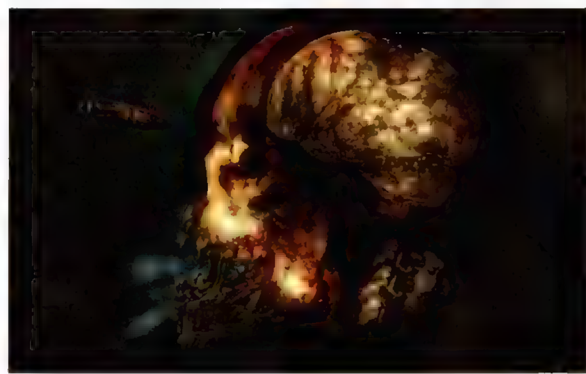
Sorry, ik geloof dat ik aan uw lippen hing. Ga door alstublieft!

"Ontwikkelaar Rebellion deed vorig jaar natuurlijk veel ervaring op in het co-op-genre met Strange









Brigade. Een game die overigens niemand heeft gespeeld, maar dat terzijde. De environmental hazards komen bijvoorbeeld straight uit die titel. Zo kun je een generator kapotschieten, waarna de hele vloer geëlektrocuteerd wordt, of de motor van een gecrasht vliegtuig aanzetten, zodat dat ding in één bizarre zombieblender verandert. Lachen man!"

GEPATENTEERD!

Dat klinkt precies als de Zombie Army waar we van houden! Meer van dat fraais?

"Zelf vind ik het funny dat als een van je teammaten het loodje legt, hij of zij terugkeert als zombie. Helaas kun je die dan weer niet zelf besturen, maar het idee is hilarisch."

En de killcam, zit die er nog in?

"Ho ho, killcam® met zo'n trademark-symbool hé?! Dat ding is gepatenteerd! Maar uiteraard zit die er ook weer in, zij het iets minder vaak. Niet zo gek ook als je bedenkt dat je in vorige delen ongeveer één kogel per tien seconden afschoot met je sniper rifle, en nu misschien wel honderd met een machinegeweer."

Als er maar flink wat hersens door de lucht vliegen! Waar speelt de game zich eigenlijk af?

"Net als Sniper Elite 4 is ook Zombie Army 4 in het pastaparadijs gesitueerd. De openingsmissie speelt zich af in Milaan, maar het zou me niets verbazen als we ook Rome aandoen. En hé, misschien mag ik deze keer Mussolini in z'n balzak schieten! Dat behaarde scrotum van ome Adolf gaat toch een beetje vervelen."

DERDE RIJKAARD IN DE HOLOKAST?

De co-op-review van Zombie Army Trilogy die Tjeerd en ik ooit deden blijft een van m'n hoogtepunten bij PU. Als een stel melige pubers werden de woordgrapjes steeds flauwer, waaronder toppertjes als 'het spel heeft co-op, maar toch voelt het niet alsof je in Mein Kampf zit', 'met al die goudstaven ben ik een echte Derde Rijkaard' en 'ik vrees dat dit spel al snel in de Holokast belandt'. Zou Martin het aandurven om ons voor de Zombie Army 4-review wederom aan elkaar te koppelen?

BESTE INTERVIEW OOIT

Weet u, ik vind dit nu al mijn beste interview ooit, maar kunt u nog meer uit de doeken doen?

"Nou ja, belangrijk om te weten is dat levels zoals zo vaak in het zombieschietgenre uit verschillende chokepoints (of 'sieges' zoals Rebellion ze zelf noemt) bestaan, waarin je hordes zombies op je af krijgt en je goed moet samenwerken met je co-op-partners. Het is wat mij betreft dus echt een game die je op feestjes speelt. En niet alleen met Halloween hoor. Handig is verder dat je mijnen en andere valstrikken kunt neerleggen, of achter turrets kunt kruipen voor het betere pay-and-spray-werk. Wil je wat subtieler te werk gaan, dan zul je blij zijn om te horen dat je je wapens nu ook kunt pimpen met verschillende attachments, waaronder een elektrische charge."

Heel ziek. Enne, even onder ons: zag ik nou echt een gigantische zombie-HAAI in de trailer?

"Hmmm, mijn vrouw zit niet in de trailer, toch?"

Hahaha, u lijkt echt een beetje op Ed! Als u tot slot een wens mag doen: wat zou dat zijn?

"Dat Wesley Snipes weer eens in een toffe film speelt? Haha nee, het lijkt me gaaf als mensen nu eens beseffen dat dit meer is dan een B-game. Om het tegen zombie-Hitler op te nemen is misschien een lachwekkend gegeven, maar als je omsingeld wordt door 687.224 ondode nazi's vergaat het lachen je al snel."

Meneer Fairburne, bedankt voor dit gesprek!

"Geen dank. En gefeliciteerd met je beste interview ooit!"



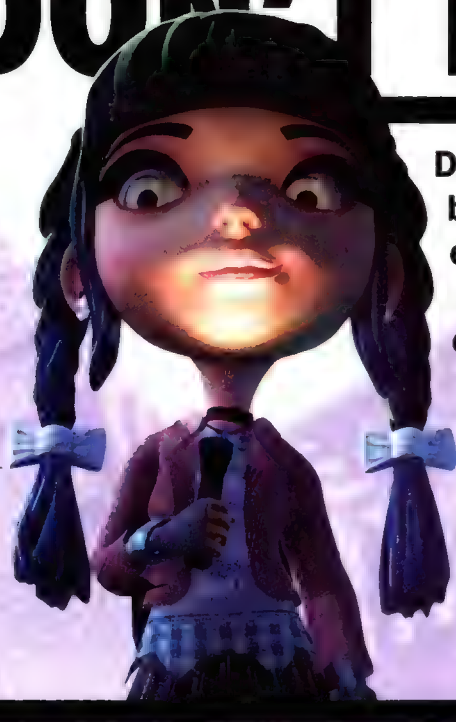


PREVIEW

XBOX ONE | PC

ROGUELIKE MET RETESTRAKKE BESTURING

DON'T DIE, MINERVA!



Door de onophoudelijke stortvloed aan nieuwe games is het nog best lastig om origineel voor de dag te komen. Er zijn games die een beetje lijken op andere games, maar er zijn natuurlijk ook regelrechte rip-offs. Toch vindt Lucas dat je niet te snel moet oordelen, zo merkte hij in het geval van Don't Die, Minerva!



Als iemand er eerlijk voor uit durft te komen dat-ie dood is, komt ie dan uit de kist?

De eerste gedachte die je waarschijnlijk hebt bij het zien van deze game, is dat het een nogal liefdeloze versie van Luigi's Mansion lijkt. Dat is ook niet zo gek, want de cartoony protagonist Minerva heeft een zaklamp vast en moet net als Luigi een eng landhuis betreden. Gááp. Toch klinkt het niet eens als zo'n heel gek idee: aangezien Luigi's Mansion niet op pc of non-Nintendo-consoles verschijnt, is er wel degelijk ruimte voor een vergelijkbare game. Maar wie zit er nou te wachten op een slechtere versie van een bestaande game? Ik niet in elk geval...

Het kwartje valt

Gelukkig klopten mijn verwachtingen niet helemaal, zo bleek toen ik met gezonde tegenzin de Xbox One aanzette om de game eens goed onder handen te nemen. Nog steeds valt op dat het spookhuisstijltje nogal generiek is, en het helpt ook niet dat je zonder enige fanfare in de game wordt gedropt. Je krijgt een eenvoudig dialoogscherm te zien en dan mag je aan de bak. Je begint met een gesprek met een gastheer zonder hoofd, die je uitlegt dat je in de lift moet stappen en zo veel mogelijk verdiepingen moet zien te overleven. Op dat moment viel bij mij pas het kwartje: dit is een roguelike!

> **"Pas op het moment dat ik in de lift stapte, viel bij mij het kwartje: dit is een roguelike!"**

Billenknijper

De opzet van Don't Die, Minerva! is dus niet zozeer hetzelfde als die van Luigi's Mansion, maar meer als andere roguelikes, zoals The Binding of Isaac, Spelunky of zelfs Diablo. Je bent dus niet een vaste wereld aan het ontdekken, maar verschillende levels die procedureel gegenereerd zijn en elke keer anders zijn. In het geval van deze game betekent dat elke keer dat je doodgaat een andere plattegrond, met andere monsters, andere loot en een andere uitgang. Tel hier nog eens bij op dat je niet zo veel health hebt en het akelig zeldzaam is om deze weer bij te vullen en je hebt een echte billenknijper van een game te pakken. Omdat je je billen samenknijpt. Omdat het zo spannend is. Dat doet iedereen. Toch...?

Verrassend

Voor een pittige roguelike heb je strakke mechanieken nodig die je het gevoel geven dat je daadwerkelijk iets kunt doen aan die oneindige stroom van ongure wezens. Gelukkig bestuurt Minerva enorm snel en kan ze haar zaklamp inzetten om de levensbalkjes van je vijanden te laten verdwijnen. Omdat deze zaklamp apart met je rechterstick (of je muis op pc) te besturen is, en de game nog best een hoog tempo heeft, ben je bijna een soort twinstick-shooter aan het spelen.

Het is bijzonder bevredigend om spoken en hun magische projectielen op soepele wijze te ontwijken, terwijl je zelf schot na schot weet te raken. Bovendien kun je op strategische wijze je teddybeer, aapje of andere knuffel plaatsen om mee te helpen in de strijd. Dat werkt praktisch gezien als het plaatsen van een toren in een willekeurige Tower Defense-game en past verrassend goed bij de gameplay.

Nog wat kaal

Don't Die, Minerva! mixt de spookachtige sfeer die we al vaker hebben gezien met een genre dat eigenlijk heel goed gebruik kan maken van spoken, vampiers en heksen. De game is nog in Early Access en dat is ook duidelijk te zien. Hoewel er behoorlijk wat diepgang in de game zit door middel van loot, upgrades voor je wapens en persoonlijke bonussen, ontbreekt er nog wat aankleding en variatie wat betreft levels en vijanden. ★



VERWACHTING ***LUCAS:***

Er ontbreekt nog wel het een en ander aan Don't Die, Minerva!, maar het concept staat als een (spook)huis. Er is werk aan de winkel, maar dat is vooral veel poetswerk om te zorgen dat dit pareltje echt lekker kan gaan stralen.

+ Lekker snelle gameplay.
+ Spannende roguelike-actie.
- Stijltje voelt wel erg generiek.
- We missen nog wat content.

ROGUELIKE / ACTIE-RPG
XAVIANT
BEGIN 2020

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"M'N HART BONKT IN M'N KEEL. IK DURF M'N BOXERSHORT NIET TE CONTROLEREN, MAAR IK WEET WEL DAT HET GOED IS DAT IK GEEN CHILI CON CARNE HEB GEGETEN TIJDENS DE LUNCH."



Graddus had zo z'n Tjeerdachtige momenten tijdens het spelen van de horror/scifi-shooter GTFO.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"DIT IS NIETS MINDER DAN EEN KLASSIEKER EN HOEWEL DE GRAFISCHE OPKALEFATER ME NIET ZOVEEL DOET EN HET ONTBREKEN VAN DE CO-OP OP PC EEN SCHOP IN DE DUBBELE PLASMAGRANATEN IS, MAG DIT EEN SUCCESVERHAAL WORDEN GENOEMD."



Zegt Wouter over Halo: Reach... met z'n dubbele plasmagranaten.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"DRUK BEZIG MET DE COVERVIEW. MAAR DAT GAAT ECHT MAANDAG WORDEN, MOET STRAKS STREAMEN."



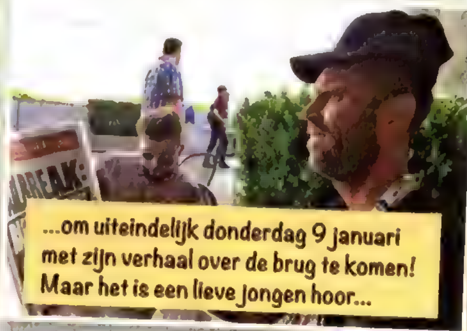
Aldus Wonderspons, die de coverview al vóór de kerstdagen zou inleveren...

"WORDT KRAP, SORRY, MAAR MORGEN SOWIESO. VANDAAG EEN HOOP WEG MOETEN WERKEN."



...maar maandag werd bij nader inzien toch dinsdag...

"O HEY SORRY, IK ZAT EVEN CHEER TE KIJKEN OP NETFLIX, SORRY..."



...om uiteindelijk donderdag 9 januari met zijn verhaal over de brug te komen! Maar het is een lieve jongen hoor...

REVIEWS

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

BORDERLANDS 3: MOXXI'S HEIST OF THE HANDSOME JACKPOT

CONAN CHOP CHOP

DEAD END JOB

MINI MOTOR RACING X

SIMULACRA

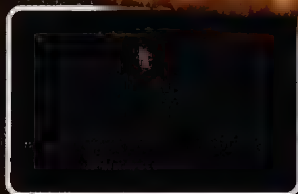
BRAIN TRANING FOR SWITCH

Van Dungeon Crawlers tot Dungeon Keepers

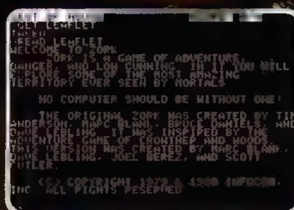
Dungeons in Games

Of je nu houdt van kleurrijke Nintendo-games als The Legend of Zelda, of van duistere, uitdagende action-adventures als Bloodborne; de kans is groot dat jouw digitale avontuur een 'dungeon' bevat. Vaak vormen ze zelfs de onbetwistbare hoogtepunten van de gehele ervaring!

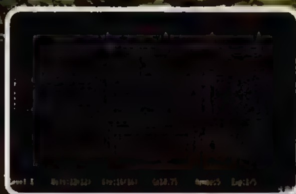
Van Pedit5 tot Diablo IV



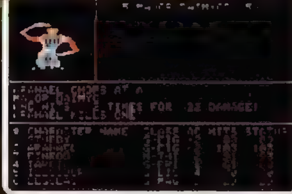
Pedit5 (1975)
Pedit5, ook bekend als The Dungeon, was 's werelds eerste dungeon crawler. Het was alleen speelbaar op het PLATO-computersysteem dat vooral in universiteiten werd gebruikt. De dungeons hadden dezelfde lay-out, maar de vijanden werden bij elk nieuw potje ergens anders geplaatst; pedit5 was dus ook een soort voorloper op het roguelike-subgenre.



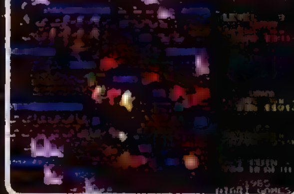
Zork (1977)
Zork is, naast een dungeon crawler, een van de allereerste text-adventures aller tijden! Ook bijzonder is dat Zork relatief ingewikkelde opdrachten kon begrijpen. Dus niet alleen opdrachten als 'val trol aan', maar ook 'val trol aan met het elfenzwaard'. En dat maakte de gameplay een heel stuk diepgaander!



Rogue (1980)
Niet elke dungeon crawler is een roguelike, maar elke roguelike is wel een dungeon crawler! En dat begon dus met deze game, waarin sterven permanent was en de lay-out van de dungeons, vijanden en schatten bij elk nieuw personage veranderde. Wie vandaag de dag nog klassiekers speelt als Angband, Moria en Nethack heeft dat dus aan Rogue te danken.



Wizardry (1981)
Het was Wizardry waarmee de dungeon crawler een begrip werd. Het succes was begrijpelijk: de game bouwde voort op PLATO-games als pedit5, was inhoudelijk geïnspireerd door Dungeons & Dragons en had, als een van de eerste ooit, het turn-based RPG-vechtsysteem. Zonder Wizardry waren games als Dragon Quest en Final Fantasy er nooit geweest.



Gauntlet (1985)
Wilde je graag dungeon crawlen, maar vond je turn-based combat en text-adventures te langzaam? Dan was Gauntlet jouw ding. Deze game staat volledig in het teken van snelle, intense arcade-gameplay. Ontelbare vijanden die jou in de weg staan? Geen probleem: gewoon schieten en hakken tot je een ons weegt. Desnoods met vier spelers tegelijk!



Wie vandaag de dag het woord 'dungeon' hoort denkt waarschijnlijk meteen aan gigantische, doolhofachtige gebieden die gevuld zijn met vervaarlijke monsters, verborgen wapens en glimmende rijkdommen. Het zijn gebieden die gezamenlijk een avontuurlijke onderwereld vormen; duistere tegenhangers van de relatief vredige dorpen en bossen die zich aan de oppervlakte bevinden.

Het vertellen van een beetje fantasy-verhaal zónder dungeons is dus zo goed als onmogelijk; vooral in videogames, waarin ze een haast mythische status hebben bereikt en de afgelopen decennia geëvolueerd zijn tot iets wat nauwelijks meer met échte kerkers te maken heeft.

Donjon

Het woord dungeon is afgeleid van het Franse 'donjon', de hoogste toren van een kasteel. Als je in de vroege Middeleeuwen iemand gevangen wilde houden, dan was zo'n toren daar immers ideaal voor; ontsnappen kon alleen via een lange route door het kasteel. Het duurde echter niet lang voordat men een plek in het kasteel vond die een nóg idealere gevangenis bleek: de laagste plek. Het fundament. Dat was stevig, versterkt en kende eveneens maar één weg naar buiten. En dus werden wijnkelders massaal omgebouwd tot duistere gevangenissen. De donjon-naam bleef echter hangen, waardoor op een gegeven moment ook de Britse edelen riepen: "Throw him in the dungeon!"

Vergeetput

Kerkers waren dus primitieve, ondergrondse gevangenissen, niet de labyrintachtige structuren die we in videogames zien. Dungeons waren vochtig, smerig, vol ongedierte, martelwerktuigen en andere narigheid; als je niet stierf aan de martelingen, honger of dorst, dan »



Digital Devil Story: Megami Tensei (1987)
Een first-person dungeon crawler over freaky demonen, uiteraard uit Japan. Revolutionair was dat je demonen niet alleen kon verslaan, maar ook kon overhalen om voor jóu te vechten. Daarmee is 'Mega-Ten' ook de voorloper van monsterverzamelgames als Pokémon. De serie evolueerde uiteindelijk tot Shin Megami Tensei en kreeg spin-offs als… Persona!



Dungeon Master (1987)
Ook revolutionair: Dungeon Master. Niet alleen omdat z'n first-person dungeon crawling er voor die tijd grafisch erg tof uitzag, maar ook omdat het géén turn-based combat had; deze RPG was volledig real-time! Ook introduceerde deze game de 'papieren pop'-interface, waarmee je in één oogopslag kan zien/selecteren wat voor gear je op welk lichaamsdeel draagt.



Mad Monogatari (1989)
Laat je niet verleiden door het schattige uiterlijk: dit is een hardcore dungeon crawler. Wel een unieke; zo zijn er geen stats die de kracht van je magie bepalen. Nee, de staat van je personage wordt hier weergegeven aan de hand van… gezichtsuitdrukkingen. Leuk feitje: de schattige, blobberige vijanden kregen later met Puyo-Puyo hun eigen puzzelgame!



Ultima Underworld: The Stygian Abyss (1992)
Net als bij Zelda speelde de actie van de Ultima-games zich voornamelijk in isometrische overworlds af, waar je af en toe op een dungeon stuitte. Ultima Underworld focust echter op de dungeon crawl-ervaring door de actie niet alleen ondergronds te plaatsen, maar ook volledig in first-person én 3D. Men noemde dit – terecht – een 'dungeon-simulator'.



Mystery Dungeon: Shiren the Wanderer (1995)
Het duurde niet lang voordat ook Japanners hun dungeon crawlers uitdagender wilden maken door de permadeath en het willekeurige level-design van roguelikes toe te voegen. Het eerste resultaat was Mystery Dungeon, een dungeon roguelike met een feodaal Japanse sfeer en survival-elementen, zoals moeten eten om in leven te blijven. »

Wat zijn Dungeon Crawlers nou precies!?

Dungeons zijn in de meeste fantasievolle games te vinden, maar de aanwezigheid ervan betekent niet automatisch dat je met een *dungeon crawler* te maken hebt. 'Dungeon crawler' is een ingewikkeld label, mede omdat termen als RPG, action-adventure, hack & slash, roguelike en dungeon crawler te pas en te onpas door elkaar worden gebruikt, vaak om dezelfde titels te beschrijven.

De term dungeon crawler is van origine in elk geval géén videogame-term; het is bedacht door spelers van traditionele (pen-en-papier) rollenspellen als **Dungeons & Dragons** om scenario's mee te beschrijven die volledig in het teken staan van 1) het verkennen van doolhoven, 2) het verslaan van monsters, 3) het oplossen van omgevingspuzzels, en 4) het plunderen van alle schatten die ze onderweg tegenkomen.

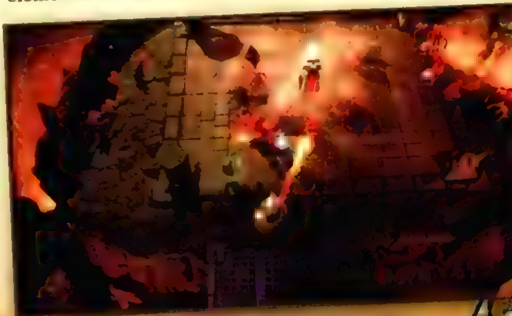
Er zijn véél meer soorten scenario's mogelijk in Dungeons & Dragons, maar het fijne aan een *dungeon crawl* is de simpliciteit ervan: het behoeft nauwelijks verhalende elementen en er zit altijd lekker veel actie in. Spelleiders (DM's) die geen geboren vertellers zijn, hebben met dungeon crawlers dus altijd wel iets tofs en makkelijks om op terug te vallen.

Ook videogames kunnen bestempeld worden als dungeon crawler, maar dat hangt van één ding af: de focus. Zo worden series als **The Elder Scrolls** of **The Legend of Zelda** nóóit dungeon crawlers genoemd, ondanks de vele memorabele kerkers die ze bevatten.

De reden is duidelijk: dungeons vormen slechts een onderdeel van hun gehele avontuurlijke ervaring. De focus ligt in deze games net zo veel op het verhaal, de NPC's en de overworld als op de kerkers.

Titels als **Gauntlet** en **Diablo** daarentegen spelen zich (zo goed als) volledig in dungeons af en draaien volkomen om het uitmoorden van alles wat je daar aantreft; een klassieke dungeon crawler-opzet. En roguelikes? Dat zijn meestal óók dungeon crawlers, maar met de toegevoegde regels dat de kerkers in kwestie elke keer volledig willekeurig gegenereerd worden én dat sterven het einde van het spel betekent. En is een game géén dungeon crawler of roguelike? Dan is het dus een 'gewone' RPG (uitbouwen van een personage), hack & slasher (focus op hakken) of action-adventure (beetje van beide).

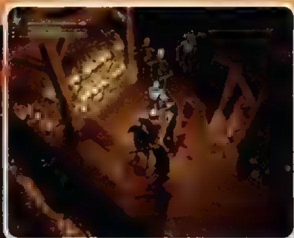
Wat voor game Bloodborne is? Inderdaad, een fantasy/actie-RPG met een optionele dungeon crawler-modus genaamd The Chalice Dungeons die lichte roguelike-elementen bevat! Snap je het nog? Mooi; ik niet meer!



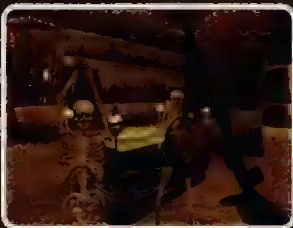




Dungeon Keeper (1997)
Iets heel anders; Dungeon Keeper was géén dungeon crawler of RPG, maar een strategiegame waarin jij als duivelse heerser de groei van je dungeon moest managen en vallen moest plaatsen om dungeon-crawlende helden het leven zuur te maken. Dungeon Keeper was een groot succes vanwege z'n originaliteit en z'n donkere humor.



Baldur's Gate II: Shadows of Amn (2000)
De Baldur's Gate-games (van BioWare!) zijn geen dungeon crawlers pur sang, maar bevatten wel dusdanig veel legendarische dungeons dat ze niet mogen ontbreken. In het legendarische tweede deel begín je 't avontuur zelfs in de uiterst memorabele Irenicus' Dungeon. Ook vet: deze game speelt zich af in de wereld van Forgotten Realms, de populairste Dungeons & Dragons-setting!



The Elder Scrolls: Morrowind (2002)
Fans kunnen het er maar niet over eens worden: welke deel heeft de beste dungeons? Daggerfall? Morrowind? Oblivion? Skyrim? Ik stem voor Morrowind, voornamelijk omdat de grotten en kerkers daar wél individueel ontworpen zijn én ze een intrigerende complexiteit hebben.



World of Warcraft (2004)
World of Warcraft was niet de eerste MMORPG, maar het was – nee, ís – zeker de allergrootste. En gezien z'n fantasy-setting bevat het dus ook kerkers. Hier zijn dungeons (of 'instances') uitdagende locaties die specifiek gemaakt zijn om met een groep van maximaal vijf man te betreden.



Etrian Odyssey (2007)
Etrian Odyssey zorgde voor een ware revival van het dungeon crawler-subgenre. Want niet alleen was de statische first-person gameplay erg oldskool (overduidelijk geïnspireerd door Wizardry), maar het vroeg spelers ook om de dungeons zélf in kaart te brengen met de stylus van de DS. Een verslavende combi!

wel aan de infecties en ziektes die je had opgelopen omdat je bijvoorbeeld wekenlang in dezelfde ruimte zat opgesloten met het rottende lichaam van een al lang overleden celmaat. En was je een zeer zware crimineel, dan werd je in het naarste deel van de dungeon gegooid: de vergeetput, een minuscule ruimte waar je wekenlang in je eigen stront en pis lag tot je uiteindelijk stierf van de honger, dorst en ellende.

Nee, niemand wilde dus in een dungeon belanden. En zoals met elke diepgewortelde angst begonnen de nachtmerrieachtige verhalen over deze plekken al snel een eigen leven te leiden; om kinderen bang te maken en in het gareel te houden, maar ook om volwassenen te vermaken.

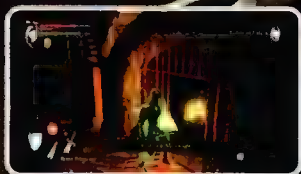
Intiem

De dungeon is vandaag de dag de ultieme metafoor voor de diepste, duisterste krochten van onze eigen geest. Het is een plek die ons intrigeert, zowel uit morbide fascinatie als uit hebzuchtige nieuwsgierigheid, en tevens een plek waar we continu uit willen ontsnappen. Dit verklaart ook waarom het woord dungeon steeds vaker gebruikt wordt in, euh, modernere context; dankzij boeken als Fifty Shades of Grey betekent het woord tegenwoordig ook een speciaal deel van het huis waar je ongestoord en privé allerlei intieme en gewelddadige handelingen kunt verrichten op een gewillige partner. (Leuk ja, maar geef mij maar gewoon lekker missionaris en een rondje Dark Souls.)

Tempels

Dat dungeons zo'n belangrijk onderdeel vormen van avontuurlijke videogames, is geen toeval: ze vormen de ultieme fantasievolle hindernisbaan. Daarnaast zijn ze makkelijk en goedkoop te maken; de meeste dungeons bestaan letterlijk slechts uit een veelvoud aan donkere, rechthoekige kamers die met elkaar verbonden zijn. De eerste fantasy- en avonturengames ooit bestonden daarom voornamelijk uit dungeons, want je kunt immers zelfs met primitieve lijnen en stipjes de simplistische muren van een middeleeuwse cel 'tekenen'. De kamers van een dungeon hoeven daarnaast niet eens bijzonder creatief aan elkaar gelinkt te zijn om je al dat spannende gevoel van verkenning te geven! In videogames kan bijna alles een dungeon zijn, of het nou gaat om tunnels, rioolstelsels, mijnen, catacomben, graftombes, verlaten vestigingen of ruines. Kijk maar naar Zelda-games; de uitdagendste locaties in die reeks zijn vaak tempels – prachtige, religieuze ruimtes – en alsnog worden ze door iedereen dungeons genoemd.

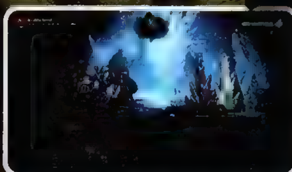
Dungeons zijn, onder meer in videogames, hun origine en functie als kerkers dus allang ontstegen; ze zijn dankzij hun claustrofobische spanning en doolhofachtige gevoel van oneindigheid een tijdloos onderdeel van dit digitale medium geworden. ✖



Demon's Souls (2009)
De revolutionaire Souls-games van FromSoftware bevatten stuk voor stuk onvergetelijke dungeons die op organische wijze deel uitmaken van de rest van hun werelden. Niets verslaat Demon's Souls echter, en dan vooral het enge, verwarrende, atmosferische gevangenislevel Tower of Latria. Speel het als je wil weten hoe een echte dungeon voelde.



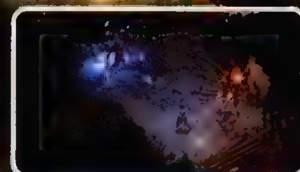
The Binding of Isaac (2011)
Dungeon crawler? Check. Roguelike-elementen? Check. Religieuze ondertonen? Check. Twin-stick shooter? Check, motherf*cker! Dit indie-pareltje was geliefd om z'n bizarre design, maar ook vanwege de manier waarop het arcade-achtige schietactie perfect wist te combineren met de doolhofachtige aantrekkingskracht van een dungeon crawler. Heerlijk WTF!



Darkest Dungeon (2016)
Dungeons zijn allesbehalve plezierige plekken, wat het verrassend maakt dat we pas in 2016 een game kregen die durfde te focussen op de psychologische effecten van dungeon crawlen. Je moet dus continu de stressniveaus van je teamleden in de gaten houden, wil je dit avontuur overleven. Angst, duisternis, honger, dorst, verwondingen, ziektes... alles kan jou breken.



The Legend of Zelda: Link's Awakening (2019)
Dungeons vormen de krenten in de pap in The Legend of Zelda; het is immers daar waar Link z'n tofste voorwerpen vindt en de meest memorabele bazen verslaat. Dit maakte het des te verrassender dat Breath of the Wild géén traditionele dungeons meer bevatte. Gelukkig zijn deze labyrinten terug in de Link's Awakening-remake, waar je ze ook nog eens zélf kan designen.



Diablo IV (2020)
Het is onmogelijk om tegenwoordig 'dungeon crawler' te zeggen zonder automatisch ook 'Diablo' te noemen. Blizzard heeft, vooral met Diablo II, de universele aantrekkingskracht van het subgenre geperfectioneerd door vooral te focussen op toegankelijkheid, gotische eye candy, en... loot. Heel. Veel. Loot. Het aankomende Diablo IV lijkt daar gelukkig weinig verandering in te brengen!

I GOT TO BE A PART OF IT! APPLE AWARDS 2019




White Apple.

Apple kiest elk jaar de beste iPad-, iPhone- en macOS-apps en -games en zet die in het zonnetje. Het échte zonnetje was dan wel ver te zoeken in besneeuwde New York, maar dat verhinderde onze Wonderspons niet om gewapend met zijn lelijke New York-wanten naar de Grote Appel af te reizen.

Er zijn van die steden waar je je meteen thuisvoelt, en voor mij is dat New York. De blokkerige indeling van de gigantische stad zorgt ervoor dat je nooit verdwaalt, dus wandel je er al snel rond alsof je er al jaren woont. Wat een briljante zet van Apple om juist in die stad, in iemands 'appartement', lekker nonchalant de awards voor beste iPad-, iPhone-, Apple TV-, Apple Arcade- en macOS-app en -games te vieren. Want toegankelijkheid, gemak en plezier is waar de hard- en softwaregigant voor gaat bij het kiezen van de crème de la crème in de app-scene. Maar ik moest er wel eerst zien te komen...

JETSET VS. NS

Tergend vroeg komt mijn stoptrein richting Schiphol tot een hortende en stotende halt op een kil stationnetje bij Purmerend. Ach, natuurlijk rijdt mijn trein niet door; het ijzelt immers, en ijzel is een magische substantie die het treinverkeer in Nederland pardoes lam weet te leggen. IJzel had meteen uit de kast getrokken moeten worden toen de Duitsers ons land binnenvielen, of om Lord Voldemort de kop in te drukken en Darth Vader een halt toe te roepen! Maar goddank gaan er vanuit het gehucht Hoorn (waar ik woon) 's ochtends wél twee treinen per twee uur. Dus met de eerste boemel om 05.00 uur is er nog voldoende speling om het vliegtuig te kunnen pakken. *NYC, here we come!*

Een zachte touchdown in New York is de kers op de taart na een zalige vlucht. In de stalen koker blijk ik ruimte genoeg te hebben voor mijn lange latten, en met een iPad vol afleveringen van Star Wars Rebels vliegt de tijd (letterlijk) om. Zelfs de douane in New York werkt mee: voordat ik het weet staan we met de hele groep buiten en karren we naar ons klassiek ingerichte maar classy hotel om de hoek van het voormalige World Trade Center. De natte sneeuw legt ondertussen een witte deken over de wereldstad en maakt het zo mogelijk nog mooier dan Disneyland. Morgen zeker even door de Big Apple banjeren!

NEED A KICK, BOSS?

De indeling van dag 2 is relaxed, en dat is maar goed ook. Ver voordat mijn wekker gaat, zit ik door het tijdsverschil al om 04.30 rechtop in mijn bed. Een vermogen betalen voor een smerige koffie in het hotel (hoe dan?!) zie ik niet zitten, dus ik ga gewoon de straat op. Het is intens genieten van een vrijwel verlaten, maar nog steeds wonderlijk mooie stad. Ze zeggen wel dat New York nooit slaapt, maar verdomd dat het af en toe een klein tukje doet. Ik schiet er wat fijne plaatjes van en voel me welkom.

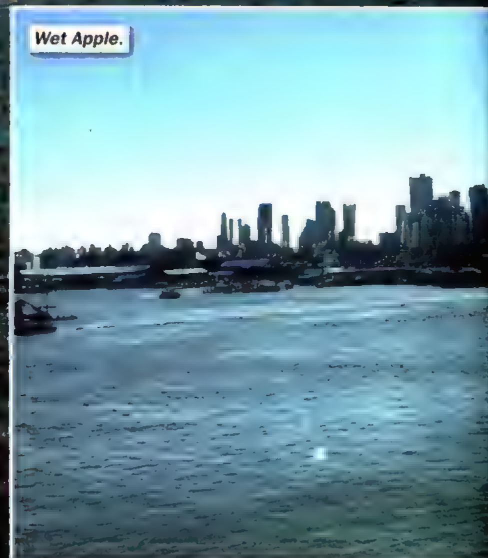
Gelukkig is er ook al een *news stand* open (of nog steeds open), waar ik voor $ 1,75 een halve liter koffie scoor. "*You want a kick in that, boss?*", vraagt de dude in 't kleine karretje. "*Whiskey, vodka, whatever?*" Ik bedank vriendelijk; 't is wat vroeg, maar waarschijnlijk denken de New Yorkers daar anders over. Zeker ook omdat we dicht bij Wall Street zitten. Daar hebben ze waarschijnlijk liters met 'kicks' nodig als de beurs opengaat. *Sell, buy, sell!*

I'M WALKING 'ERE!

Veel mensen zijn normaal gesproken gewend dat Apple groots uitpakt als het gaat om presentaties, maar in dit geval kozen ze voor een wat 'huiselijker' opzet. Gewoon iemands voormalige appartement op 144 Duane Street; lekker knus. We vertrekken


Dark Apple.


Sunny Apple.


Wet Apple.




Snowy Apple.



Steamy Apple.

vanaf het hotel en wandelen door de natte, witte poeder richting de locatie terwijl de snerpende wind menig paraplu laat klappen. Een random New Yorker springt uit zijn vrachtwagen en vraagt om een peuk: *"Hey buddy, can I have a cig for a dollar? Been stuck 'ere on Church for an hour and all I got is this piece of shit!"*, roept-ie in dat lekkere NY-accent terwijl hij getergd naar zijn e-smoker wijst. Toch mooi als je een local kunt helpen met een stinkstokkie.

TONNETJES

Dat knusse huisje dat ik had verwacht blijkt toch wat glamoureuzer dan gedacht. Als je ruim 1250 vierkante meter in downtown Manhattan kunt betalen, ken je waarschijnlijk de betekenis van het woord 'knus' niet eens. Voor zo'n $ 100.000 per maand heeft dus iemand gewoond die écht letterlijk een half basketbalveld in zijn magistrale appartement nodig heeft. Oké.

Maar toegegeven, nadat we met zijn allen (wereldpers en alle ontwikkelaars) de overweldigende locatie op ons in hebben laten werken, blijkt de sfeer zowaar gemoedelijk. Alle winnaars van de prestigieuze prijzen zijn 'los in het wild' en zelfs Phil Schiller (de nummer 2 van Apple) wandelt nonchalant rond om praatjes te maken en een biertje te drinken. O, én om met deze Wonderspons een foto te maken, want *'you know, Phil: I'm from Power Unlimited'*.

WINNING!

Het wemelt van de ontwikkelaars. Mensen achter games als Dr. Mario, Call of Duty Mobile, Fallout Shelter wandelen rond, maar het zijn vooral de winnaars waar journalisten zich op richten. Jennie Kong van Thatgamecompany, onder andere ontwikkelaar van PlayStation-games Journey en Flowers, heeft in elk geval een flinke rij pers te woord gestaan. Haar bedrijf won met Sky: Children of Light de prijs van Beste iPhone-game.

Maar waarom zou je een mobile game maken als je bekend bent vanwege consolegames? "Ten eerste wilden we de game beschikbaar maken voor meer mensen, en het is gewoon zo dat veel mensen een iPhone of iPad hebben. Mobile games zijn daarnaast vaak heel toegankelijk en intuïtief", zegt ze (begrijpelijk) stellig. "Onze game is ook bedoeld om te spelen met meerdere mensen, online. Er zijn maar weinig mensen die een tweede of zelfs derde PlayStation zouden aanschaffen om Sky of zelfs Journey met anderen te kunnen spelen, maar iedereen heeft een telefoon of tablet. Het is hét apparaat voor onze game en we zijn sowieso dwars als het gaat om de apparaten waarvoor we games maken."

MOBILE IS GAMING

CEO van Abylight Studio, Eva Caspar, is net zo bevlogen over mobile gaming. 'Haar' game won de Beste iPad Game Award met Hyper Light Drifter, dat al in 2016 uitkwam voor onder meer Windows, Linux en later ook PlayStation 4, Xbox One en Switch. Volgens Caspar ging de release op iOS niet zonder slag of stoot. "Mensen kunnen heel kwaad worden als dingen veranderen, maar je kunt technologie toch niet bevechten?", vraagt ze zich hardop af. "Zeker niet als die technologie steeds beter en makkelijker wordt. Als je voor allerlei games en applicaties veel apparaten nodig hebt, wordt het onnodig ingewikkeld. Maar nu heb je een telefoon of een tablet waar je meerdere dingen op doet, waaronder gamen. En dat doen die apparaten tot in perfectie. Dus waarom moet je een extra apparaat hebben om te kunnen spelen? Wat mij betreft hoef ik die hardcore gamers niet te overtuigen, want in de toekomst doen we álles op dat ene apparaat."

OVERAL EN ALTIJD

Het mag duidelijk zijn dat deze ontwikkelaars trots als een aap met zeven lullen zijn met hun awards. Er zijn zo veel games en apps te vinden in de App Store en in Apple Arcade dat je door de bomen het bos niet meer ziet, en dan ineens ben je De Beste.

Maar vooral voor de game-ontwikkelaars geldt één ding: mobile games tellen helemaal mee en de apparaten waarop we ze spelen doen anno 2020 echt niet meer onder voor een Switch of zelfs Xbox of PlayStation. Mobile Gaming verdient het stigma dat ze minderwaardig zijn niet meer: niet qua tech en zéker niet qua games. Game on, overal en altijd! ✖





Rotten Apple.

NEERLANDS TROTS

KWEBBELKOP

De meeste mensen kennen Jordi van den Bussche als Kwebbelkop, een van de succesvolste YouTubers die Nederland ooit heeft gekend heeft. Wat minder mensen weten, is dat de 24-jarige 'influencer' een eigen gamestudio heeft die hij met bloed, zweet en tranen uit de grond stampte. Zijn nieuwste game belooft een innovatief meesterwerk te worden.

LES 1: YOUTUBE LEERDE ME OM M'N PASSIE TE VOLGEN

"Men kent mij voornamelijk als gaming-YouTuber omdat mijn passie altijd bij games heeft gelegen. Ook nu nog draait 80 procent van mijn content nog altijd om videogames. En dat is geen toeval, want ik was al van kinds af aan verslaafd aan games. Ik speelde elk mogelijk genre: MMO, RTS, MOBA, shooters, zelfs dating simulators. De reden dat mijn YouTube-kanaal zo'n succes is geworden is, denk ik, omdat die passie altijd echt en zichtbaar is geweest. Ook nu, anno 2020: ik blijf terugkomen naar het spelen van games, hoewel ik ook dingen doe als beleggen in vastgoed en het runnen van een gamestudio. Zo is mijn huidige favoriete genre die van de roguelikes. Een tijdje terug besloot ik eens 'beste roguelike games' te googlen, en ik kwam er toen achter dat veel van mijn favoriete game-ervaringen aller tijden roguelikes bleken. De permadeath, het willekeurige leveldesign, en vooral de uitdaging... Roguelikes hebben mijn liefde voor gaming weer in vuur en vlam gezet."

LES 2: GAME-ONTWIKKELING LEERDE ME OM BIJ M'N LEEST TE BLIJVEN

"Toen ik daarom een paar jaar geleden iets búíten YouTube wilde doen, was game-ontwikkeling eigenlijk het enige logische antwoord. Ik heb immers jarenlang hard aan mijn YouTube-kanaal gewerkt en heb daar als ondernemer ontzettend veel van geleerd, dus het zou stom zijn als ik dat allemaal aan de kant zou duwen voor een volledig ongerelateerde onderneming. Dus startte ik zo'n twee jaar geleden Webble Games. Mijn gedachte was: ik weet veel over het influencer-gedeelte van gaming, dus als ik dat kan samenvoegen met een paar getalenteerde ontwikkelaars en hun kennis, dan kunnen daar toffe, unieke indiegame-ervaringen uit rollen."





LES 3: FRU LEERDE ME OM NAAR DE TOEKOMST TE BLIJVEN KIJKEN

"FRU is de eerste game waar ik aan heb gewerkt, en dat was meteen een belangrijke Xbox One-exclusive, gesponsord door Microsoft en speciaal gemaakt voor de Kinect. Ik heb er marketing en pr voor gedaan, en ik was ook een van de investeerders, maar de daadwerkelijke ontwikkeling werd onder meer door mijn zus gedaan. Deze innovatieve puzzle-platformer gebruikt het silhouet van je lichaam om obstakels te klaren en wordt nog altijd gezien als een van de allerbeste Kinect-games. De reviews waren lovend! Maar ja, Kinect hè? Het was een grote klap voor ons toen Microsoft besloot de Xbox One niet meer standaard met een Kinect te leveren. Lang verhaal kort: toen FRU in ontwikkeling was, was de Kinect populariteit aan het winnen, maar toen de game eenmaal uitkwam, was Kinect al dood. Het was een wijze les: blijf naar de toekomst kijken!"

LES 4: BLOCKOR LEERDE ME WINSTGEVEND TE BLIJVEN

"Kort na FRU werd ik benaderd door een indie-ontwikkelaar die vroeg of ik zijn .io-game wilde promoten [.io-games zijn kleine, gekke, experimentele browser-games - red.]. Hieruit ontstond een soort van fiftyfifty-samenwerking: hij programmeerde, ik ontwierp. Het resultaat, blockor.io, werd voor een .io-game behoorlijk succesvol. Het werd soms door duizenden spelers tegelijkertijd gespeeld, wat meerdere keren voor gecrashte servers heeft gezorgd. Het doel van de game? Blokjes eten zodat je groter wordt, om uiteindelijk kleinere spelers te kunnen opeten. De game deed het dusdanig goed dat we er zelfs een mobile-versie van uitbrachten, maar we hadden geen idee hoe we het project winstgevend moesten maken: de serverkosten waren hoog en de advertentie-inkomsten waren laag. De game is niet meer online, maar ik heb er veel van geleerd."

LES 5: SUPER SEEKER LEERDE ME HET BELANG VAN EEN STERK TEAM

"Om mijn skills als gamedesigner aan te scherpen, besloot ik voor mijn derde game samen te







werken met de Mexicaanse ontwikkelaar Ennui Studios. Zij waren superenthousiast over mijn ideeën en gingen ermee aan de slag... maar helaas was het eindproduct – Super Seeker – op z'n zachtst gezegd niet bepaald van hoge kwaliteit. De ontwikkeling was slordig en overhaast, en er werd nauwelijks aan playtesting gedaan. Ook de communicatie was gebrekkig, mede omdat ik zelf niet in Mexico zat. Daarnaast bleek de studio al geruime tijd geld te bloeden; iets waarvan ik pas op de hoogte werd gesteld vlák voordat de game uitkwam. Kort na de release werd de studio ontbonden, dus Super Seeker heeft ook geen enkele ondersteuning gehad. De game verkocht dus – terecht – voor geen meter. Jammer, want het concept is wel sterk: de multiplayer-shooter draait om één team dat zich vermomt als alledaagse producten, en een ander team dat hen moet neerknallen voordat de tijd afloopt. Hoe dan ook: ik heb geleerd niet meer blind te vertrouwen op enthousiasme."



LES 6:
IMPOSSIBLE RUNNER LEERDE ME DAT JE HET SOMS ZELF MOET DOEN

"Na het Super Seeker-fiasco besloot ik om alles zelf te gaan doen. Dus niet alleen ontwerpen en marketing, maar ook het daadwerkelijke programmeren. Ik had daar geen ervaring mee, maar toch werd Impossible Runner een van de leukste projecten ooit! Ik leerde programmeren op de meest basic manier: gewoon YouTube-tutorials volgen. Stapsgewijs leerde ik hoe ik een blokje kon laten bewegen, hoe ik het kon laten springen, hoe ik het uiterlijk kon aanpassen, hoe ik geluidseffecten kon toevoegen, hoe ik levels in elkaar kon zetten, et cetera. Aangezien het een geinig passieprojectje was dat me niks had gekost én ik voornamelijk benieuwd was of mensen het überhaupt wilden spelen, besloot ik het eindproduct gratis uit te brengen op pc, iOS en Android. Ook gaf ik het een leuk marketingduwtje: de eerste persoon die het wist uit te spelen, kreeg duizend dollar. Wellicht dat ik ooit een Impossible Runner 2 maak!"



LES 7:
HAVOCADO LEERDE ME DAT MENSEN TERUG MOETEN BLIJVEN KOMEN

"Ik richtte Webble Games op zodat ik, als hoofd ervan, een team zou kunnen managen – iets wat ik bij Super Seeker niet kon doen. Na ontelbare sollicitatiegesprekken stelde ik een sterk team samen, bestaande uit Amir (teamleider), Steve (programmeur), Leon (designer) en Nikki (artist), met als eerste doel: het maken van een klein, simpel spelletje. Niets groots; dit project moest puur dienen om als team hechter te worden en af te tasten waar onze kwaliteiten liggen. Dat projectje bleek echter zo tof dat het tóch uitgroeide tot een volledige game, namelijk Havocado: een hilarische en chaotische physics-game waarbij je elkaar moet afmaken met wapens, voertuigen en gekke wezens. Het werd een succes: we wilden 10.000 exemplaren verkopen, maar we verkochten met gemak het dubbele. Ook op YouTube was Havocado populair: het bleek een perfecte Let's Play-game te zijn. Wel zagen we één minpunt: de player retention was niet zo hoog. Oftewel, men speelde het niet superlang. Er waren blijkbaar weinig redenen om herhaaldelijk naar Havocado terug te keren."





LES 8:
'GAME X' LEERT ME DAT FALEN NIET BESTAAT

"Waarom ik zo enthousiast ben voor mijn zesde game – de tweede game met Webble Games – is omdat het alles combineert wat ik gaandeweg geleerd heb. Zo was Havocado een online multiplayer-game; tof, maar dus alleen leuk als je vrienden online zijn. Mijn nieuwe game gaat dat probleem niet hebben: je kan het ook lekker alleen spelen. Sterker nog, het gaat dankzij z'n duidelijke gameplay-hook, toegankelijke besturing, hoge uitdagingsniveau én originele invalshoek spelers continu terug laten komen. Het wordt echt zo'n 'oké, nog één potje'-game, daar ben ik van overtuigd. Ik kan er nog niet veel over zeggen, maar ik kan je wel zeggen dat het een skateboardgame wordt. De uniekste skateboardgame ooit gemaakt zelfs, aangezien het veel elementen combineert van een genre dat nooit eerder met skategames gecombineerd is. En ik had dat nooit kunnen bedenken als ik niet van mijn voorgaande games had geleerd!" ✖

TOP 10 FAVORIETE VIDEOGAMEVIJANDEN

Honderden? Duizenden? Ha, misschien wel miljoenen vijanden gaf Graddus tijdens zijn videogamecarrière het nakijken. De één wat memorabeler dan de ander. In deze feature rangschikt de baklap zijn favo schurken, en legt meteen hun sterke en zwakke punten bloot!

Feit: zonder al die videogamevijandjes zou onze hobby een stuk saaier zijn. Elke dag staan ze weer klaar om je het leven zuur te maken door je te bijten, neer te schieten of gewoon op je hoofd te springen. Stiekem hebben we allemaal een zwak voor de bad guy... Maar wat zijn nou de meest memorabele slechteriken ooit? Tijd om die shit eens te rangschikken.
PS In deze top 10 doen eindbazen niet mee; die verdienen hun eigen feature!

10. COVENANT ELITE
(HALO)

Dé posterboy-vijand van Halo is de Covenant Elite. Met dat rare loopje en Chewbacca-achtige gebrul ogen ze best funny, maar vergis je niet: dit zijn intelligente killers die er alles aan doen om je een kopje kleiner te maken.

- **Kijk uit voor:** hun vlijmscherpe Energy Sword
- **Zwakke plek:** je schiet met een Needler dwars door hun energieschild heen





9. BIG DADDY'S
(BIOSHOCK)

Groot, groter, Big Daddy! Weinig vijanden zijn zo imposant als BioShocks grote papa's. Maar zijn het wel echte schurken, of gewoon tragische figuren? Ach, wanneer ze hun enorme drilboor in je gezicht duwen, maakt dat geen reet meer uit... Killllll!

- **Kijk uit voor:** het schuldgevoel wanneer je een Big Daddy doodt en je een Little Sister aan het huilen maakt
- **Zwakke plek:** zeg het maar...

8. KREMLINGS
(DONKEY KONG COUNTRY)

Soms heb je van die vijanden die je het liefst uit je hand laat eten, terwijl je ze liefkozend aait en zachtjes 'aaah koetsiekoetsie koe' in hun oor fluistert. DKC's Kremlings, bijvoorbeeld. Kijk alleen wel uit dat ze je hand niet ook opeten.

- **Kijk uit voor:** die hypnotiserende cuteness
- **Zwakke plek:** hun hoofd; het blijft een platformgame hè?





7. PIG COPS
(DUKE NUKEM)

Niet alle varkens zijn politieagenten, maar alle politieagenten zijn wel varkens... euh, in Duke Nukem dan hè? Deze fuckers hebben een enorme shotgun en zitten soms zelfs in tanks of gevechtsvliegtuigen. Een gevreesde vijand.

- **Kijk uit voor:** het feit dat ze uit 2D-sprites bestaan, en dus automatisch met je meedraaien!
- **Zwakke plek:** donuts

FAVO VIDEOGAMEVIJANDEN VAN DE REDACTIE



PSYCHO MANTIS IS NIET ALLEEN EEN COOL OGENDE VIJAND, MAAR HET FEIT DAT HIJ WIST WAT ER ALLEMAAL VOOR SAVEGAMES OP MIJN PLAYSTATION-GEHEUGENKAART STONDEN, WAS MIND BLOWING. EN OP HET MOMENT DAT HIJ MET ZIJN 'MENTAL POWERS' OOK NOG EENS DE CONTROLLER OVER MIJN TAFEL LIET BEWEGEN, WAS IK ECHT ONDER DE INDRUK!



HANDSOME JACK IN BORDERLANDS 2. MET AFSTAND! EEN NEMESIS DIE JE NIET ALLEEN IN DE AANLOOP EN DE FINALE VAN DE GAME ONTMOET, MAAR DEZE HILARISCHE SOCIOPAAT HEEFT JOU JE HELE AVONTUUR LANG OP SPEED-DIAL. RESPECT VOOR HET TEAM DAT HEM ZIJN HILARISCHE MONOLOGEN IN DE MOND LEGDE ÉN VOOR ACTEUR DAMEON CLARKE DIE HEM TOT LEVEN BRACHT.

OKÉ, NEMESIS UIT RESIDENT EVIL 3 IS NIET ECHT EEN FAVORIET, MAAR WEL EEN ÉCHTE VILLAIN. DANKZIJ DIE GRIEZEL BEN IK GESTOPT MET HET SPELEN VAN RESI. IK BEN ME DESTIJDS ZÓ DE POKKEPLEURIS VAN DIE CREEP GESCHROKKEN DAT IK DE PSX-CONTROLLER WEGSMEET EN DE SERIE NOOIT MEER EEN BLIK WAARDIG HEB GEGUND. TRUE STORY.



DE LESHEN IS EEN MYSTERIEUS MONSTER UIT DE WITCHER-LORE DAT JE HEEL WEINIG TEGENKOMT. GEZIEN DE VERHALEN DIE JE OVER HET WEZEN HOORT, IS DE KEER DÁT JE EEN LESHEN TREFT DAAROM EEN HELE BELEVENIS. DIT ONWIJS STERKE MONSTER UIT EEN ANDERE TIJD JAAGT ME DE STUIPEN OP HET LIJF.



MIJN FAVO VIJAND IS DE KLOK IN DE TONY HAWK-GAMES. IK HEB MEZELF ECHT OP ZITTEN VRETEN IN SOMMIGE LEVELS, ALS IK NET NIET TOE KWAM AAN DE HIGHSCORE TAPE OMDAT IK NET EEN PAAR SECONDEN TE WEINIG HAD.



6. REAPERS
(MASS EFFECT)

Zei ik net dat Big Daddy's groot zijn? Vergeet het: geen enkele vijand haalt het bij de Reapers. Op een gegeven moment lijkt het echt Barcelona tegen FC Emmen, maar op een of andere manier weten Commander Shepard en kornuiten die ellendige aliens toch te verslaan. Respect!

- **Kijk uit voor:** de laserbeam of death (®)
- **Zwakke plek:** plot armor

5. DEKU SCRUBS
(THE LEGEND OF ZELDA)

Laat dat schattige uiterlijk je niet foppen: Deku Scrubs zijn meedogenloos! Als ze je niet proberen op te lichten met eigendomsrechten voor stukken land, schieten ze wel een hazelnoot in je ponem. Linke jongens, hoor!

- **Kijk uit voor:** acute notenvergiftiging
- **Zwakke plek:** een schoffel

4. CLICKERS
(THE LAST OF US)

Met je nagels over een schoolbord krassen klinkt als Mozarts negende symfonie vergeleken bij het geluid dat Clickers produceren. Ze zouden ook absoluut de meest gevreesde paddenstoelenvijand zijn, als nummer één uit deze lijst er niet was...

- **Kijk uit voor:** verstijving van angst
- **Zwakke plek:** een goed gemikte Molotovcocktail

3. BARONS OF HELL
(DOOM)

Ik zat lang te dubben: wat zijn de beste monsters uit Doom? Uiteindelijk zijn het de Barons of Hell geworden. Aan het eind van Episode 1 fungeren deze knakkers nog als eindbaas, maar vanaf Episode 2 kom je ze ook gewoon zomaar in het wild tegen! Yikes!

- **Kijk uit voor:** een duo Barons of Hell met de toepasselijke bijnaam 'Bruiser Brothers'
- **Zwakke plek:** mwah, een raketje of 50?

2. ZOMBIES
(WELKE GAME HEEFT ZE NIET?!)

Het briljante aan zombies is dat er, zelfs in deze politiek correcte tijden, niemand aanstoot aan neemt als je er 6.914.855 van over de kling jaagt. En dat terwijl het toch ooit mensen waren! Ach ja, iets met selectieve verontwaardiging enzo...

- **Kijk uit voor:** omsingeling
- **Zwakke plek:** hun hersenen, of juist het gebrek daaraan...

1. GOOMBAS
(SUPER MARIO)

Nee, een echte bedreiging zijn Goombas niet. Spring één keer op die bruine knar van ze en *plop* je bent klaar. Toch is geen enkele andere videogamevijand zo iconisch. Als je miljoenen gamers én hun oma een keer Game Over hebt laten gaan, ben je de terechte nummer één!

- **Kijk uit voor:** onderschatting
- **Zwakke plek:** moet ik dat nog uitleggen?

FAVO VIDEOGAMEVIJANDEN VAN DE REDACTIE

DE MENSELIJKE SPELER. NOU LIJKT HET WELLICHT ALSOF IK MET DIT ANTWOORD AAN HET VALSSPELEN BEN, MAAR IK MEEN HET SERIEUS. MENSEN ZULLEN IMMERS ALTIJD INTERESSANTER EN LEUKER ZIJN OM TEGEN TE VECHTEN DAN ZELFS DE BEST GEPROGRAMMEERDE AI-TEGENSTANDER; ECHTE EMOTIES (ZOALS WOEDE EN TROTS) KUN JE IMMERS NIET PROGRAMMEREN!

GANON IS NOU TYPISCH ZO'N VIJAND DIE LEKKER EVIL EN MACHTIG IS, MAAR WAAR IK OOK WELEENS EEN BIERTJE MEE ZOU WILLEN DRINKEN. IN ELK GEVAL LIEVER DAN MET DIE JANKERIGE ZELDA OF DAT JOCH MET DIE GROENE MUTS.

MIJN FAVORIETE VIDEOGAMEVIJAND IS GRADDUS. NOOIT HEB IK ZO'N ICONISCHE BAD GUY GEZIEN ALS DEZE KWAST MET VINGERS. OKÉ, HIJ IS NIET MOEILIJK TE VERSLAAN EN HEEFT GEEN SPECIAL MOVES, MAAR ZIJN 'TRASH TALK' IS ONGEËVENAARD. HIJ BLIJFT DAARMEE DOORGAAN, ZELFS LANG NADAT JE HEM AL GENADELOOS HEBT AFGESTRAFT EN OP DE KNIEËN HEBT GEKREGEN!

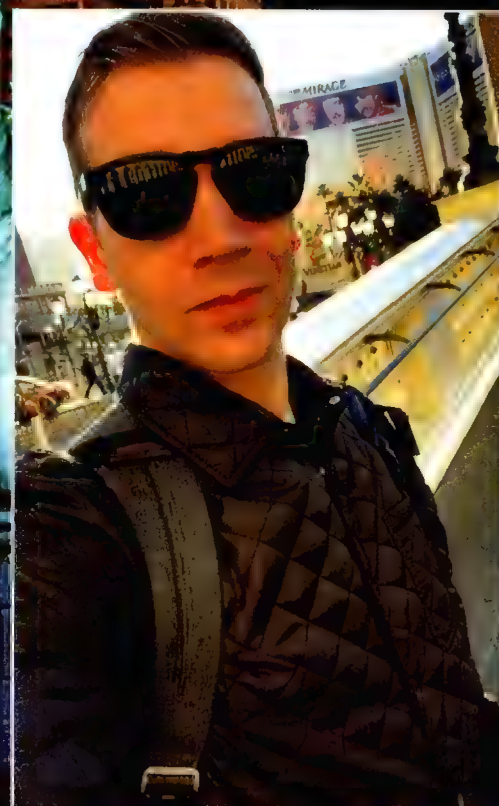
MIJN GROOTSTE VIJAND ÜBERHAUPT IS DE (LEEF)TIJD. WAAR IK NOG GEEN TIEN JAAR GELEDEN IEDEREEN DE BAAS WAS IN RACEGAMES (EN VELE ANDERE COMPETITIEVE DISCIPLINES), WORDT OPA NU NIET EENS MEER UITGENODIGD ALS ER OP DE REDACTIE GERACET WORDT...

AJAX! NOEM HET GERUST AFGUNST, MAAR VAN HEN WIL, NEE MÓÉT IK ALTIJD WINNEN. GELUKKIG VOOR MIJN GEMOEDSRUST WORD IK WEINIG TEGEN AJAX GEMATCHT, WANT IK SPEEL IN FIFA 20 MET PSG, EN DAT TEAM HEEFT EEN BETERE RATING.

ROBOTS, VLIEGENDE AUTO'S EN LAPTOPS MET 300HZ-PANELEN

KNOPPIES DRUKKEN OP CES 2020

Vorig jaar had Martin tijdens CES 2019 een flink pak geld in Las Vegas laten liggen. Toen hij door MSI werd gebeld met de vraag of hij zijn geld terug wilde halen en meteen de nieuwe 2020 line-up van MSI wilde bekijken, was zijn antwoord: draagt de paus een gek hoedje?



Uitleggen wat CES is hoef ik je waarschijnlijk niet, want je kunt bijna niet meer om deze grote techbeurs heen. Alles wat ons leven een stuk makkelijker en leuker moet maken, wordt hier voor het eerst getoond. Je krijgt er een blik in de toekomst en het enige wat je ervoor moet doen, is elf uur in een vliegtuig zitten en af en toe de hotelbar uitkomen om je ogen uit te kijken in een van de vele hallen (2,9 miljoen vierkante meter!) die CES rijk is. En dat is precies wat ik samen met 184.999 bezoekers heb gedaan. Waar ik me vorig jaar beperkte tot de conferentiehallen van The Sands, moet je voor het echte geweld toch echt in de Las Vegas Convention Center zijn. Een beetje beurs heeft natuurlijk een dag vóór de opening allerlei persconferenties, en ik mocht mezelf naar binnen wurmen bij die van MSI.

300 HZ!

In een klein uur werd me verteld wat MSI dit jaar allemaal voor ons in petto heeft. Vooral kunstmatige intelligentie wordt belangrijk voor het bedrijf uit Taiwan. Zo kun je straks (dankzij een samenwerking met Ubisoft) in de game Ghost Recon: Breakpoint bijvoorbeeld bepaalde handelingen uitvoeren met voice commands. Denk aan het omhooghalen van de map en het taggen van vijanden. Leuk, maar ik zie het mezelf alleen nog niet doen. Maar ja, dat dacht ik jaren geleden ook van Siri, en je moet me nou eens tegen m'n telefoon tekeer horen gaan als ik een timer wil zetten voor het koken van een eitje.

Maar goed, ik wilde eigenlijk gewoon dikke nieuwe laptops zien, en gelukkig hebben ze die voor ons in petto. Dit jaar sluiten de GS66 Stealth en de GE66 Raider zich bij de MSI-familie aan. De Raider is een draagbare knoppenmachine voor de gebruiker die niet misselijk is van een RGB-lampje meer of minder. Onderaan het toetsenbordgedeelte, waar je polsen rusten, zit een lichtbalk ingebouwd die 16,7 miljoen(!) kleuren op je netvlies kan toveren. Deze kun je natuurlijk helemaal zelf instellen, maar ook mee laten dansen op je muziek, of syncen met je game.

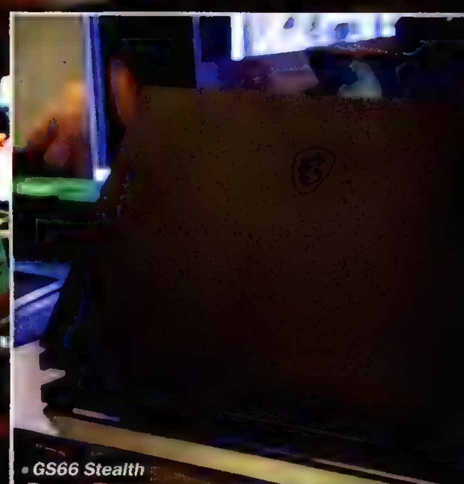
De show werd echter niet gestolen door de Philips-fabriek onder je handpalmen, maar door het IPS-paneel met een refreshrate van maar liefst 300 Hz. Wúúúd? Jazeker, 240 Hz was kennelijk nog niet genoeg. Qua snelheid zit het sowieso wel snor met deze laptop voor gamers, want naast de accu van 99,9 Wh (met een grotere mag je een vliegtuig niet in) zitten natuurlijk de rapste videokaart en een tiende generatie

EXTRAGRATIS VEGAS-TIP: DE 20 DOLLAR SANDWICH!

Iedereen die op de strip in Las Vegas werkt, leeft van fooien. Daar kan je dus mooi gebruik van maken om een betere kamer te scoren bij het inchecken in je hotel. Deze truc werkt in elk hotel in Vegas en heeft zelfs een naam gekregen: 20 dollar sandwich. Met je grootste glimlach stap je op de balie af om in te checken en na je vrolijkste begroeting ooit vraag je meteen om een 'complimentary upgrade'. Op hetzelfde moment schuif je je paspoort en creditcard – met daar tussenin een biljet van 20 dollar, zo hop – richting de werknemer. Na wat druk en moeilijk gedoe op de computer zul je zien dat de 20 dollar met de vingervlugheid van Hans Kazan verdwijnt en jij een 'gratis' upgrade krijgt toegewezen. Lekker lekker!



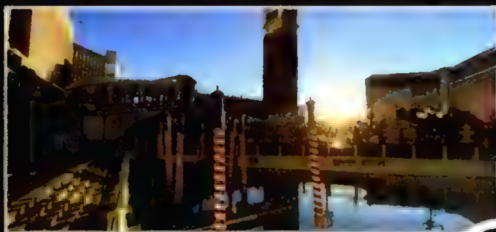
MEG Aegis


GS66 Stealth











Intel Core i9 H-series CPU met 8 cores, 16 threads en snelheden tot wel 5 GHz in deze machine.

STEALTH

Mocht je niet zitten te wachten op al die RGB-toeters en -bellen, dan zou je eventueel kunnen kijken naar de strakkere GS66 Stealth. Dit is een laptop waarmee je je overdag in een meeting of een collegezaal kunt vertonen, zonder de ruimte meteen in een disco te veranderen. 's Avonds kun je hem weer aanslingeren voor een soepel potje LoL, CS:GO of Modern Warfare. Soepel ja, want ook deze machine heeft zo'n 15,6 inch 300 Hz IPS-paneel tussen de schermranden hangen – en niet te vergeten óók de accu van 99,9 Wh. Qua andere specs is op het moment van schrijven nog niet veel bekend, maar ga er maar vanuit dat ook dit powerhouse een Intel-processor van de tiende generatie en videokaarten uit de 20-serie krijgt.

TRON-PC!

Ben je meer van de desktops, dan heeft MSI een beest van een pc met een een opvallende knop op de voorkant. Deze draaischijf heeft een oled-display waarmee je de settings op je pc makkelijk en snel kunt aanpassen, maar ook bijvoorbeeld de temperatuur van je processor kunt aflezen. Handig is ook dat je door een draai aan de knop *te geven rap een game op kunt starten. De MSI* MEG Aegis Ti5 is de eerste desktop-pc die ik heb gezien die 5G ondersteunt. Daarmee zou je in theorie niet alleen rappere transfersnelheden kunnen behalen dan met 4G (duh), maar moet het ook sneller zijn dan bedrade netwerken... afhankelijk van je 5G-netwerk natuurlijk. ✖

TOP 5

ANDERE DINGEN OP DE BEURS

Natuurlijk was er nog veel meer te zien op CES. De ene robot kon nog meer dan de andere en taxi's moeten niet meer rijden, maar vliegen... want ja. Dus hier mijn top vijf dingen die ik ook heb mogen zien in Las Vegas.

5: SUPER RETRO CHAMP

Deze wat groot uitgevallen handheld is er eentje voor de gamer die nog een stapel (S)NES-cardridges in de kast heeft liggen. Die kun je hier namelijk in prikken en erop spelen. Mocht je meer van de Sega Megadrive zijn: die passen ook. Vet!

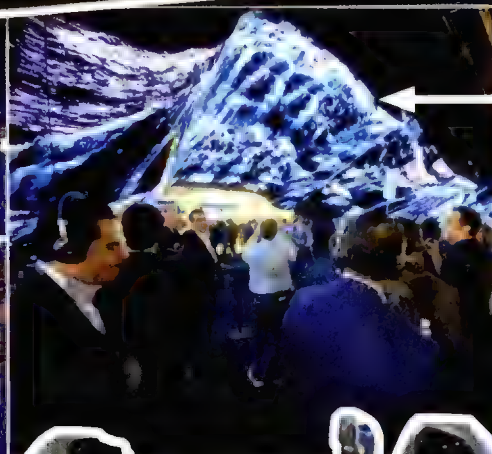
4: CHARMIN

Het bedrijf Charmin maakt je toiletbezoek aangenamer en komt met een sensor die je vertelt of het stinkt in het kleine kamertje. Mocht je gaan zitten en het wc-papier op zijn, dan heeft het bedrijf ook een robot voor je die een verse rol komt brengen.



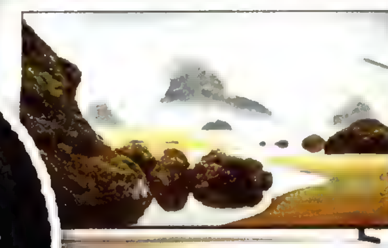
3: OLED-TUNNEL

LG maakt geen grappen op CES 2020 en heeft als entree voor hun stand een tunnel van oled-schermen gemaakt. Indrukwekkend, kan niet anders zeggen.



2: INFINITY SCREEN

Een televisie zonder randen! Nou ja, hele kleintjes dan. Deze qled-tv is een plaatje om naar te kijken.



1: T9 VAN ROBOSEN

Een robot die echt kan transformeren naar een auto. Met 10.000 programmeerbare handelingen, 3000 componenten en 22 motoren is dit hebbedingetje alles wat een geek nodig heeft!







DE TOEKOMST VAN MICROSOFT

XBOX GAAT IN 2020 ALL-IN...



2020 gaat een monsterlijk jaar worden. Naast de komst van krakers als Cyberpunk 2077 en The Last of Us Part 2 krijgen we ook de PlayStation 5 en de nieuwe Xbox voor de kiezen. Hoewel details over de PS5 nog in nevelen gehuld zijn, zijn er al aardig wat zaken over de nieuwe Xbox gepresenteerd. JJ checkt het uit.

Voor veel gamers staat er nu al hoogspanning op het najaar van 2020. In de periode van mogelijk een paar weken tijd komen de PlayStation 5 én de nieuwe Xbox in de winkel te liggen. Een full-blown console-oorlog dus. Logisch dat veel gamers nu al aan het kijken zijn welke console het best bij hen past.

Waar dat bij de PS5 vrij duidelijk lijkt (dat is namelijk 'gewoon' de opvolger van de PS4 en dus de enige plek waar je straks exclusieve PS5-next-gen games op kunt spelen), daar klinkt bij Xbox net effe een ander verhaal. Ze hebben het over dingen als 'Series', 'Family', twee consoles en '2,6 billion gamers'. Ze zeggen soms 'het maakt niet uit wáár je straks onze games speelt, als het maar via Gamepass of onze cloudservice Azure is'. Xbox lijkt hyperambitieus deze generatie. Ik hou daar wel van. Maar je weet, hoogmoed komt voor de val.

In deze special zet ik allereerst de zaken op een rij die bekend zijn over de next-gen-strategie van Microsoft. Daarna bekijk ik of deze ideeën kansrijk zijn om de gestelde doelen te bereiken of dat ik potentiële beren op de weg zie.

DE HARDE FEITEN

Wat weten we over de nieuwe Xbox? Eigenlijk best veel. In elk geval beduidend meer dan over de PlayStation 5. Zo is het uiterlijk sinds een dikke maand bekend. In het najaar kan ik de (wat mij betreft) coole zwarte box zowel staand als liggend in mijn tv-meubel plaatsen. De naam weten we sinds The Game Awards ook: Xbox Series X. Of is het toch gewoon Xbox?

POWERHOUSE

Met een custom AMD Navi-based GPU (12 TF RDNA), 16 GB intern geheugen en een nvme-ssd (met snelheden oplopend tot 2 GBit/s) krijgen we straks een beest van een console. Een krachtpatser die 4K- en 8K-beelden kan ophoesten.

BACKWARDS COMPATIBILITY

Het kunnen spelen van oude games op je fonkelnieuwe consoles heb ik nooit echt belangrijk gevonden, maar ik ben in de minderheid. Voor veel gamers is de nieuwe Xbox een geschenk uit de hemel. Want als ik het goed begrijp, kun je straks álle games die eerder uitkwamen (dus Xbox, Xbox 360 én Xbox One) op de next-gen-bak spelen.

GAMEPASS

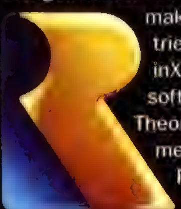
Je kunt er straks (wederom) voor kiezen om je Xbox-exclusive next-gen-games te kopen of te 'huren' via Xbox Gamepass. Het equivalent van PS Now inderdaad, maar dan met de games gewoon op de harde schijf. Speelt toch net effe ietsje fijner.

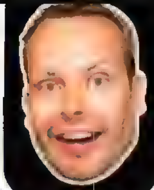
XCLOUD

xCloud kun je beschouwen als de evenknie van Google Stadia. Niks nieuwe Xbox, gewoon je games streamen waar je dat ook maar wilt: op je mobiel, tablet of straks ook de pc. De goedkoopste optie van gaming die Xbox vanaf 2020 gaat aanbieden.

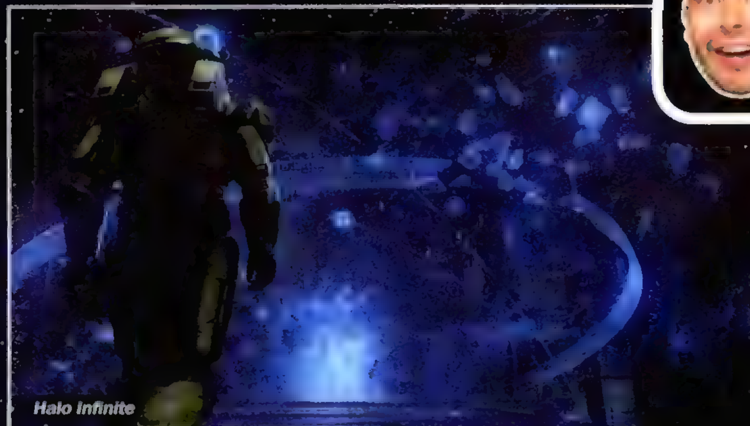
CONTENT

Hét grote probleem van Xbox in de huidige generatie: vette games. Gevolg van het oude beleid waarin alle eigen studio's werden afgestoten. Phil Spencer zag in dat dit niet de goede weg was en voegde in hoog tempo weer studio's aan Microsoft Game Studio's toe. Inmiddels zijn er dertien studio's die exclusief games voor de nieuwe Xbox (of pc) gaan maken, waaronder 343 Industries, Compulsion Games, inXile Entertainment, Microsoft Casual Games, Ninja Theory, Obsidian Entertainment, Playground Games en Rare Ltd. Microsoft lijkt dus klaar voor de strijd!






Senua's Saga: Hellblade II


Halo Infinite

KLINKT GOED! WAAR ZITTEN DE PROBLEMEN DAN?

De beloftes klinken inderdaad goed, daar kan ik niks tegen inbrengen. De Xbox Series X is een ongekende brok power. Het design vind ik persoonlijk ook erg fraai. Gamepass is een killer aanbieding, de backwards compatibility over vier generaties is voor veel gamers een droom en de eerste tests tonen aan dat xCloud best goed werkt. Maarrrrr... heeft Microsoft ons niet vaker dingen beloofd? Always Online zou volgens hen toch ook de shit zijn?

EXCLUSIVES

Er zijn voor mij nog te veel vraagtekens en open eindjes om zeker te weten dat het straks helemaal goed gaat komen. Ik weet dat bij de PlayStation 5 natuurlijk ook niet, maar Sony doet gewoon wat het bij de PlayStation 4 ook deed. Don't fix what isn't broken. En je weet dat hun first-party studio's steengoeie Triple-A-games kunnen maken. De dertien studio's van Microsoft zijn veelal vers opgezet of hebben nog niet echt een hardcore Triple-A-productie neergezet zoals Naughty Dog, Insomniac of Guerrilla Studio's dat hebben gedaan.

VERWARRING

Microsoft heeft er bovendien de laatste jaren een handje van om bij elke uitspraak of mededeling nieuwe verwarring te scheppen. Neem nu de aankondiging van de Xbox Series X. Veel mensen vonden dat niet echt een sterke naam. Een week later benadrukte Microsoft dat dat ding straks gewoon Xbox gaat heten. Oké? Maar wat dan met het sterke gerucht dat er bij launch ook een tweede editie van de Xbox komt? Een goedkopere? Ik noem die hier voor het gemak maar even de 'S'. Is dat dan ook de Xbox? Of toch dus de Xbox Series S? Vragen, vragen...

FORWARDS COMPATIBLE?!

En we gaan een stap verder. Er is niet alleen sprake van backwards compatibility, mogelijk gaat de compatibiliteit ook forwards zijn. Oftewel, de nieuwe Halo (Infinite) kun je straks mogelijk op je Xbox One spelen.
Microsoft doet daar erg cryptisch over. Op de vraag tijdens X019 of (het trouwens fantastisch ogende) Hellblade 2 alleen speelbaar is op de next-gen Xbox(en), antwoordde men bij Microsoft: "Het is exclusief speelbaar op de pc en de Xbox-consoles." MS voegde daar aan toe per game te gaan bekijken waar het allemaal op verschijnt.

GEEN CONSOLE NODIG

Koppel dat aan de duidelijke boodschap dat het Microsoft niet uitmaakt waar en hoe je hun games speelt, als het maar via Gamepass, xCloud of via cloudservice Azure is (die de PS4 en 5 ook gebruiken), en de vraag is wat mij betreft gerechtvaardigd hoe 'belangrijk' de nieuwe Xbox is voor de Amerikanen.
Bij Nintendo en Sony draait alles om de nieuwe console zelf. Alle pr is erop gericht om mensen aan de Switch of de PS5 te krijgen. Microsoft gaat echter all over the place. Ze willen iedereen aan boord en gaan erg ver in dat streven. Voor elke portemonnee, voor elke vorm van gameconsumptie is er straks een optie. Voor mensen met veel geld, voor hardcore tech-freaks en fervent gamers is er straks Xbox Series X. Heb je een dunnere portemonnee, maar ben je toch fanatiek gamer, dan kun je terecht bij xCloud met Gamepass. En alle gamers die niet zo nodig high-end hoeven: die kunnen gewoon hun Xbox One houden.

DUIDELIJK VERHAAL

Ja, Microsoft is hyperambitieus (wat ik dus waardeer) en heeft straks verschillende boodschappen te promoten. Het verleden heeft me echter twee dingen geleerd. Ten eerste dat de boodschap die debiel duidelijk is de meeste kans van slagen heeft. En ten tweede dat als je iedereen te vriend wil houden, je vaak de kans loopt helemáál geen vrienden te krijgen.
De aankomende E3 gaat essentieel zijn. Daar moet Microsoft bij monde van Phil Spencer in Jip-en-Janneketaal kunnen uitleggen hoe hun Xbox-systeem werkt en wat je op welk platform wel en niet kunt spelen. Als ze dat niet lukt en er toch verwarring ontstaat, of de boodschap biedt niet wat de verschillende doelgroepen willen, dan heeft Sony vrij spel met hun boodschap dat als je een PlayStation 4 hebt, je straks gewoon een PlayStation 5 moet kopen als je hun vette games wilt blijven spelen. Want dat is klare taal.

NINTENDO'S GESLAAGDE MASTERPLAN

De geschiedenis van De Switch



De Nintendo Switch viert op 3 maart 2020 alweer zijn derde verjaardag. Met ruim 45 miljoen verkochte exemplaren is het de snelst verkopende console van de huidige generatie en hard op weg om Nintendo's succesvolste console te worden. En dat voor een systeem dat in Nintendo's meest duistere jaren werd geschapen...



De eerste concepten voor Nintendo's huidige hitconsole werden geschetst in 2012. Dat was, mild uitgedrukt, geen best jaar voor Nintendo. Na de topjaren die Nintendo beleefde met de in 2004 gelanceerde Nintendo DS en de in 2006 gelanceerde Wii, liepen de inkomsten na 2008 hard terug. En 2012 werd zelfs het eerste jaar in de geschiedenis van Nintendo dat het bedrijf verlies leed.
Niet geheel toevallig was 2012 óók het jaar dat de Wii U werd uitgebracht. Dat maar weinig mensen op deze vage console met tablet-achtige controller zaten te wachten, werd bij de lancering al duidelijk. De verkopen bleven dan ook ver achter bij Nintendo's prognoses.
Begin 2014 moest Nintendo investeerders dan ook slecht nieuws brengen: de verwachting voor Wii U-verkopen werd met 70 procent(!) omlaag bijgesteld, een bericht dat de aandelen van Nintendo meteen 17 procent deed kelderen.

Slachtoffer

'Nintendo verliest terrein op grotere game-concurrenten als Sony en Microsoft', schreef de New York Times een paar dagen na Nintendo's bekendmaking van het slechte nieuws. In hetzelfde artikel benadrukte marktanalist Michael Pachter dat de problemen niet alleen de Wii U betroffen, maar ook de 3DS. Een achterhaald ding, vond hij, want ondertussen gamede iedereen al op mobieltjes. "Nintendo is slachtoffer van iets waar ze volstrekt geen controle over hebben", aldus Pachter.

En zo ontstond in 2014 het beeld dat Nintendo zijn hand had verspeeld door zich met de Wii en DS te veel op casual gamers te richten. Ondertussen speelden hardcore gamers hun games op de nieuwste PlayStation, Xbox en pc, terwijl de casuals genoeg hadden aan hun mobieltjes en tablets. De tablet-controller van de Wii U leek een armzalige, tot falen gedoemde poging die laatste markt toch nog aan te spreken.
Gelukkig gebeurde er achter de Japanse kamerschermen van Nintendo ondertussen van alles. Daar werden namelijk plannen gesmeed om de videogamemarkt opnieuw te veroveren, nu met een systeem zoals de wereld nog nooit had gezien.

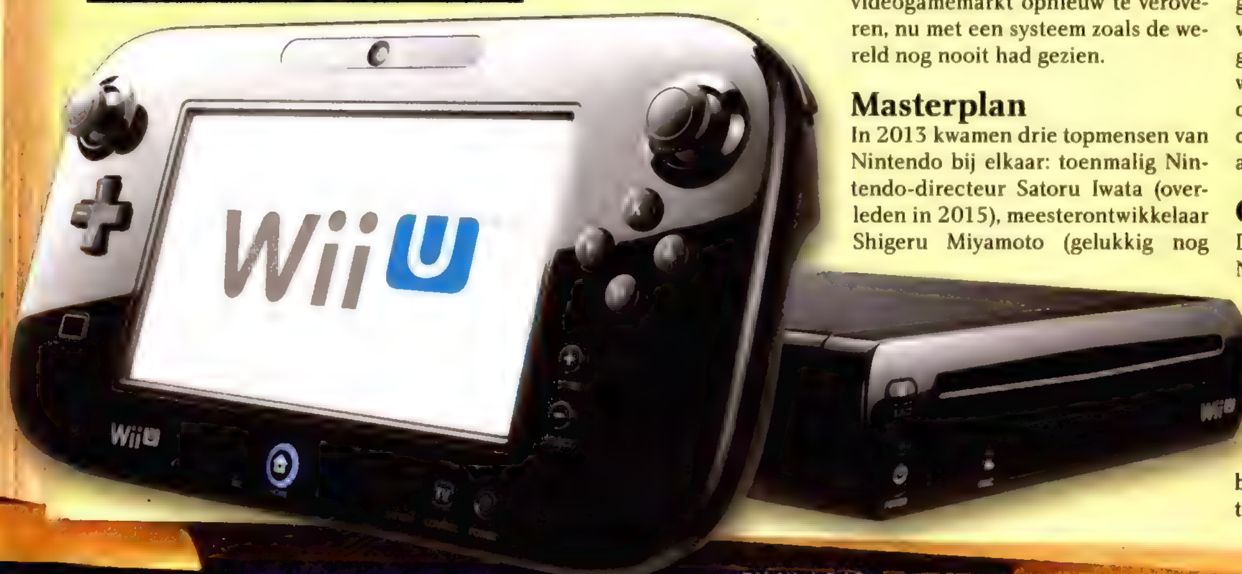
Masterplan

In 2013 kwamen drie topmensen van Nintendo bij elkaar: toenmalig Nintendo-directeur Satoru Iwata (overleden in 2015), meesterontwikkelaar Shigeru Miyamoto (gelukkig nog steeds werkzaam bij Nintendo) en technisch hoofd Genyo Takeda (ging in 2017 met pensioen). Ze zagen zelf ook wel in dat het bedrijf op een doodlopend spoor zat. Samen schreven ze een masterplan om Nintendo's handel nieuw leven in te blazen.
Dat plan leunde grofweg op drie ideeën. Ten eerste moest de bekendheid van Nintendo-personages en franchises worden vergroot. Het tweede daarmee samenhangende idee was om Nintendo's franchises dan eindelijk tóch naar mobile te brengen. Het derde was dat hun volgende console, waar sinds 2012 al verschillende concepten voor waren getekend, een hybride systeem moest worden dat de kwaliteiten van een tv-console en handheld in zich verenigde. En datzelfde systeem moest ook andere werelden in zich verenigen.

Gepolariseerd

Dat dé gamer niet bestaat, heeft Nintendo altijd goed begrepen. Het grootste verschil dat altijd wordt geschetst is natuurlijk dat van de hardcore gamer die dagelijks uren aan zijn hobby besteedt, en de casual gamer die af en toe eens een game op zijn mobieltje speelt. Maar de meeste spelers bevinden zich ergens tussen deze twee uitersten. En dan zijn er nog de

De verkopen van de Wii U bleven al vanaf het begin ver achter op de prognoses van Nintendo.






Al in 2013 stond vast dat de nieuwe console verwijderbare controllers moest krijgen.


Een must-have op de Switch: Zelda: Breath of the Wild.

regionale en culturele verschillen tussen spelers. Zo spelen Japanners hun games het meest onderweg of met anderen, terwijl westerse gamers meestal thuis en alleen zitten te gamen, al dan niet online.
Het nieuwe systeem dat Nintendo onder de werknaam NX wilde ontwikkelen, moest ál die verschillende soorten spelers aanspreken. "De gamers waren als groep sterk verdeeld", blikte Nintendo-directeur Yoshiaki Koizumi eind 2017 terug, toen de Switch al een paar succesvolle seizoenen achter de rug had. "Aan de ene kant had je mensen die diepgaande games speelden op PS4 en pc. Aan de andere kant had je mensen die spelletjes op hun smartphones speelden. Met de Switch wilden we de sterke punten van smartphones en die van consoles combineren, om verschillende groepen spelers weer bij elkaar te brengen."

In balans

Nadat in 2013 was besloten dat de opvolger van de Wii U zowel een tv-console als een handheld moest worden, begon de lange, moeizame weg om dat idee te verwezenlijken. Volgens Koizumi was het verlangen groot om qua computerkracht en specs minstens het niveau te halen van de in 2013 verschenen PS4 en Xbox One. Maar dat verlangen botste met het idee dat het apparaat ook klein en portable moest zijn. "We moesten rekening houden met de prijs en levensduur van de batterijen", aldus Koizumi. "Het lastigst was om al die zaken met elkaar in balans te brengen."
In 2013 stond ook al vast dat het apparaat aan de zijkanten twee verwijderbare controllers moest krijgen. Deze kennen we inmiddels als de Joy-Con die je langs rails laat glijden om ze aan de Switch te bevestigen. Dat klinkt nu heel logisch, maar er gingen vijf andere prototypen aan vooraf, inclusief exemplaren met vastklikbare, inhaakbare en zelfs magnetische mini-controllers.

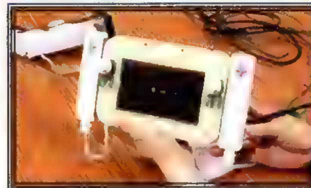
Geheim

In 2015 maakte Nintendo bekend dat er een nieuwe console in ontwikkeling was onder de werknaam NX. Het zou een gloednieuw concept worden, werd erbij gezegd. Maar de ware aard van dat concept hield Nintendo nog lang geheim, uit angst dat andere partijen met het idee aan de haal zouden gaan. Pas op 20 oktober 2016, nog geen halfjaar voor de daadwerkelijke lancering, werd de naam Nintendo Switch bekendgemaakt. Inclusief een trailer die iedereen duidelijk maakte dat het een tv-console betrof die je in een handheld kon veranderen door hem uit z'n dock te trekken. Een helder, aansprekend idee dat werd vervolmaakt door de los te koppelen controllers die zelfs nog meer speelmogelijkheden bleken te bieden. In tegenstelling tot bij de aankondiging van de Wii U was het gamers meteen duidelijk: die MOET ik hebben!

Winnaars

Ondertussen zijn we dus drie jaar en 45 miljoen verkochte Switch-systemen verder en weten we dat het systeem niet alleen geweldig in elkaar steekt, maar ook toegang biedt tot een enorme hoeveelheid topgames, inclusief must-have titels als Zelda: Breath of the Wild, Mario Odyssey en Smash Ultimate, welkome remakes van vele Wii U-titels en de beste third party-ondersteuning sinds de SNES-dagen.
Over die SNES gesproken: het zal niet lang meer duren voordat de Switch het succes van de SNES (49 miljoen verkochte exemplaren) overtreft. Al is de Switch nog wél een eind verwijderd van de 103 miljoen exemplaren die er inmiddels van de PS4 zijn verkocht, of de 102 miljoen exemplaren die Nintendo zelf van de Wii aan de man bracht.
Of die aantallen uiteindelijk ook door de Switch worden gehaald, zal de tijd leren, maar is eigenlijk niet zo belangrijk. Belangrijk is dat Nintendo vanuit een schijnbaar uitzichtloze positie de kracht heeft gevonden zichzelf opnieuw uit te vinden en daarmee de wereld van gaming weer wat mooier en interessanter weet te maken. Met uiteindelijk ons, gamers in alle soorten en maten, als winnaars. ✖

PROTOTYPE WII U



Het succes van Nintendo's DS-serie van handhelds met twee schermen, leidde rond 2009 binnen Nintendo tot het idee om een tweede scherm aan het gamen op tv toe te voegen. En zo is dus die vreemde tabletcontroller van de Wii U tot stand gekomen. Als prototype voor die controller gebruikte Nintendo aanvankelijk een los scherm waar aan beide kanten een Wii-remote-controller aan was bevestigd. En zo zat het basisidee van de Switch eigenlijk al in het prototype van de Wii U-controller verstopt!


Nintendo-directeur Yoshaki Koizumi.


Inmiddels is er ook een Lite-versie van de Switch verschenen.

WAT MERKEN WIJ ERVAN?

CENSUUR IN CHINA



Peking ligt op zo'n 8.000 kilometer afstand van Assen, dus wat de Chinese overheid daar allemaal beslist, zal Jurjen niet raken... dacht hij. Tot hij zich een beetje in de Chinese gamemarkt verdiepte en op enkele opmerkelijke en soms behoorlijk verontrustende feiten stuitte.

Op 19 februari 2019 verscheen *Devotion* op Steam. Deze first-person psychologische horrorgame werd warm ontvangen door critici, die de game omschreven als een mix van wandelsimulator Gone Home en de P.T.-demo van Silent Hills. Met een score van 85/100 op Metacritic leek Devotion een succes te worden... maar een week na release werd Devotion alweer van Steam gehaald.
Wat was het geval? Spelers hadden in de week na release een afbeelding in de game ontdekt waarin de Chinese president Xi Jinping werd vergeleken met Winnie the Pooh, een terugkerende meme waar de Chinese autoriteiten niet blij mee zijn.

Na een bombardement aan negatieve reviews besloot de Taiwanese ontwikkelaar Red Candle hun game snel van Steam te halen, ook om hun Chinese uitgever Indievent niet verder in de problemen te brengen. Er volgde een excuusbrief: de afbeelding was 'place holder art' geweest en had nooit in de uiteindelijke game mogen verschijnen.
Het mocht niet baten; in juli 2019 werd de businesslicentie van Indievent door de Chinese regering ingetrokken. Een ramp natuurlijk, vooral voor alle direct betrokkenen die daarmee hun werk en handel verloren. Maar het betekent ook dat jij, hier in het democratische Westen, Devotion waarschijnlijk nooit zal kunnen spelen.
En de invloed van de Chinese overheid op de games die jij en ik spelen, gaat helaas véél verder dan dat.

GROOTSTE MARKT TER WERELD

Om de invloed van China op ons gamen te begrijpen, is het zaak eerst eens te kijken hoe de gamemarkt in China er nu eigenlijk uitziet. Om te beginnen is die markt de grootste ter wereld, met zo'n 650 miljoen spelers van videogames; dat zijn er meer dan het aantal gamers in Europa en de VS bij elkaar!
Van 2001 tot 2016 was het verboden om buitenlandse consoles in China te verkopen, wat betekende dat je er tot een paar jaar geleden alleen via importkanalen een PlayStation of Xbox kon kopen. Niet zo vreemd dus dat gamen in China lange tijd op pc's was gefocust. En omdat de meeste mensen in China geen geld hadden om zelf een pc en/of games aan te schaffen, werden die games voornamelijk in *internetcafés* gespeeld. En dan met name free-to-play-games als League of Legends of een van de vele Counter-Strike-klonen. De focus op pc is er nog steeds, maar inmiddels ingehaald door mobile games.













weetje weetje

Op 12 december 2019 werd de Nintendo Switch door Tencent officieel uitgebracht in China. Met welgeteld één lanceringsgame erbij: New Super Mario Bros. Deluxe. Er werden in de week na de lancering 50.000 exemplaren van de Switch verkocht. Dus ja, Nintendo heeft nog een aardige weg te gaan voordat Super Mario ook in China door iedereen wordt herkend.



Vrijwel iedereen in China gamet op mobile, van kleuters tot bejaarden, en dan vrijwel uitsluitend free-to-play-games met microtransacties.
Denk nu eens terug aan het moment dat Blizzard eind 2018 het free-to-play ***Diablo Immortal*** voor mobile aankondigde. Westerse gamers reageerden vol hoon en ongeloof. Iemand uit het publiek vroeg of het een grap was. Maar het mag duidelijk zijn dat Blizzard met Diablo Immortal (dat in samenwerking met de Chinese internetreus NetEase is ontwikkeld) een heel duidelijk en vooral heel groot publiek voor ogen had...

CENSUUR

Dat er af en toe eens een game verdwijnt of dat westerse developers zich specifiek op de Chinese markt richten is op zich natuurlijk nog niet eens zo heel verontrustend. Maar laten we het eens over de censuur aldaar hebben.
Zoals je inmiddels wel had begrepen, bemoeit de Chinese (en nog altijd communistische) overheid zich graag met het leven van hun onderdanen. Zo is er een comité dat controleert of alle games die in China worden verkocht wel aan de standaarden voldoen die de overheid heeft uitgevaardigd met betrekking tot geweld, religieuze content, drugsgebruik, seks, gokken en de nationale reputatie. Voldoet je game op die vlakken niet aan de standaarden van de Chinese regering? Dan wordt hij van de lucratieve Chinese markt geweerd.
Niet zo gek dus dat ontwikkelaars als Valve, Blizzard en Activision regelmatig content in hun games aanpassen om aan de Chinese normen te voldoen. Zo hebben alle skeletachtige wezens in de Chinese versie van ***World of Warcraft*** (dat in China door het Chinese NetEase wordt beheerd) digitaal vlees om de botten gekregen, aangezien botten en schedels van de Chinese overheid niet in games thuishoren.
Niet zo'n ramp als het alleen de versie voor de Chinese markt betreft natuurlijk. Maar wat nu als ontwikkelaars sowieso de Chinese markt in het achterhoofd gaan houden bij het ontwikkelen van games? Is het dan niet veel makkelijker om de legertjes skeletridders bij de volgende game sowieso te schrappen? Of om in het Westen ook gewoon de gekuiste versie uit te brengen? Zoiets was in 2018 al bijna gebeurd.

TENCENT

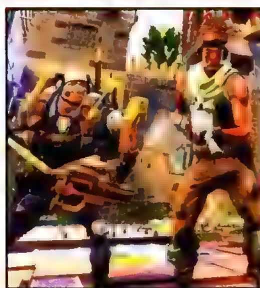
Om Rainbow Six Siege in China te kunnen verkopen, had ontwikkelaar Ubisoft Montreal alle schedels, fruitautomaten, bloedspatters en neonreclames van sexy vrouwen uit de game verwijderd. Waarna Ubisoft doodleuk bekendmaakte dat deze gecensureerde versie ook in het Westen zou worden uitgebracht. De online woede die daarop volgde bewoog Ubisoft om deze beslissing een paar weken later te herzien. Maar wat betekent dat voor de toevoeging van – in China – gevoelige elementen in Ubisofts toekomstige games?
Ubisoft is voor 5% eigendom van Tencent, de Chinese internetreus die steevast boven Sony, Apple en Microsoft eindigt op lijstjes met meest verdienende gamebedrijven ter wereld. Dat bedrijf heeft ook een dikke vinger in de pap bij tientallen andere westerse gamebedrijven, waaronder Activision Blizzard, Paradox Interactive en Epic Games, terwijl het sinds 2015 zelfs 100 procent eigenaar is van Riot Games, de Amerikaanse ontwikkelaar van League of Legends.
Was het toeval, toen het in oktober 2019 niet mogelijk bleek om in League of Legends 't woord 'Uyghur' (een Chinese bevolkingsgroep die in China wordt onderdrukt – red) in te voeren bij je status message?
En waarom is de ***Witch Doctor*** trouwens niet present in Diablo Immortal? Heeft dat iets met huidskleur te maken?

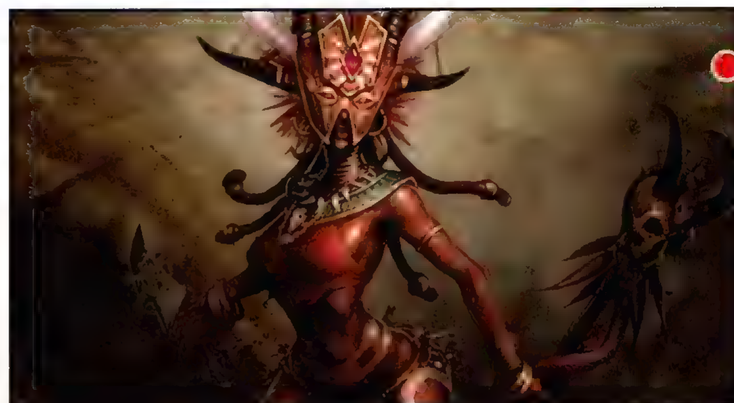
SCHEDELS

Het is logisch dat westerse gamebedrijven (net als andere bedrijven, trouwens) er veel aan gelegen is om vrienden te blijven met de Chinese regering, en daarmee toegang te behouden tot de grootste gamemarkt ter wereld. Het is moeilijk om precies te zeggen in hoeverre ze hun games daarvoor aanpassen en censureren, en in hoeverre deze censuur ons tot nu toe treft. Maar dat de invloed van de Chinese overheid bestáát en zich via bedrijven als Tencent en andere lijntjes ook uitstrekt tot westerse gamebedrijven, en daarmee tot onze games, lijkt me het in elk geval iets om in de gaten te houden en onder de aandacht te brengen. Zodat we binnenkort allemaal even kunnen checken of er nog wel schedels zitten in Ubisofts Skull & Bones, wanneer deze game in maart 2020 dan eindelijk verschijnt. ✖

DE CHINESE 'BIG FREEZE' VAN 2018

In maart 2018 werd het goedkeuringsproces voor nieuwe games door de Chinese overheid voor onbepaalde tijd bevroren, waardoor er in de rest van 2018 geen enkele nieuwe game meer in China kon worden uitgebracht. Deze 'big freeze' werd pas in april 2019 opgeheven en had een desastreuze invloed op vele ontwikkelaars en uitgevers binnen en buiten China. Zo meldde Apple dat het in die periode 4,8 miljard dollar aan inkomsten was misgelopen.





Tips van esports-team Sector One

Verbeter je gameprestaties

Esports zit in de lift. Wie tegenwoordig een groot toernooi wint, casht enorme bedragen en eeuwige roem bij de fans. Maar wat maakt nu het verschil tussen een pro gamer en een amateur? Damien Rapoye, managing director van het esports-team Sector One, geeft tips om de kloof te dichten.

In samenwerking met Seagate

TIP 1 Personaliseer je instellingen

"Stottert je game? Duik dan in de instellingen van je computer of spel", begint Damien Rapoye. "Schroef je grafische instellingen omlaag of speel op een lagere resolutie. Zorg dat er weinig achtergrondprogramma's draaien. Speel je op een laptop controleer dan je batterij-instellingen. Professionele gamers hebben geen antivirus-software, want dat is als racen met een begrenzer. Tot slot: kies resoluut voor bekabeld internet, want de combinatie esports en wifi, dat vloekt."

TIP 2 Zorg voor een goede houding

"Een gezonde geest in een gezond lichaam", weet ook Damien Rapoye. "Een goede houding achter de computer is daarom belangrijk. Koop een degelijke bureaustoel, zorg dat je je armen op je bureau kan laten rusten en creëer voldoende ruimte om je muis te bewegen. Stel de helderheid van je scherm 's avonds wat lager in om je ogen rust te geven. Daarnaast: ga sporten! De meeste grote esports-team hebben niet voor niets fitnesstrainers in dienst."

SECTOR ONE



TIP 3 Investeer in goede hardware

Ook al ben je de beste soldaat, zonder deftig geweer ben je een vogel voor de kat. Rapoye: "Wie serieus gamet, investeert in zijn hobby. Naast randapparatuur heb je een goede game-pc nodig, waarbij twee componenten essentieel zijn: de videokaart en het type opslag. Het type opslag bepaalt onder meer hoe snel je spel of ingame-textures laden."

Zet je je gamebibliotheek op een harde schijf of ssd? "Met een ssd start je computer razendsnel op en verlies je minder tijd met laadschermen. En ze zijn ondertussen veel goedkoper geworden. Is snelheid geen topprioriteit, dan is een harde schijf nog steeds een goede optie om bv. games of foto's op te slaan."

Let wel op: niet alle ssd's zijn identiek! "Onze gamers hebben een M.2 ssd in hun computer zitten, namelijk de Seagate FireCuda 510. Zo'n schijf is veel kleiner dan een klassieke ssd, maar is tot zes keer sneller. Want, wie zich wil bewijzen in esports, wil natuurlijk niet verliezen omdat de tegenstander betere hardware heeft."



DAAROM HEB JE DE SEAGATE FIRECUDA 510 SSD NODIG:

- Klein en krachtig
- Weg met laadtijden, respawn sneller
- Ruimte voor een uitgebreide gamebibliotheek
- 5 jaar garantie

EXTRA TIP VOOR CONSOLE-GAMERS:
Breid je opslag uit met de Seagate Game Drive (tot 4 TB)!

TE KOOP BIJ ALTERNATE
Seagate FireCuda 510 SSD | Seagate FireCuda 520 SSD | Seagate FireCuda Gaming Dock | Seagate Game Drive for PS4 | Seagate Game Drive for Xbox One



EEN GOED WOORDJE VOOR...

WOORDJACHT

Omdat dit vermoedelijk de laatste aflevering van mijn rubriekje is, leek het me een leuk idee om als afsluiter zélf eens een game uit te zoeken. En dan kies ik natuurlijk voor Woordjacht, een gratis woordspelletje voor iPad en iPhone waar ik al jaren vrijwel dagelijks plezier aan beleef.

Het begon allemaal zo'n vier jaar geleden. Ik zou met mijn vrouw een rondreis door Vietnam gaan maken, waarbij we de beschikking hadden over een auto met privéchauffeur die ons naar alle uithoeken van het land zou rijden (sorry, ik bulk nu eenmaal van het geld). Anyway, we hadden bedacht dat we op een gegeven moment wel uitgekeken zouden zijn op die eeuwige jacht... euh rijstvelden onderweg (dat bleek te kloppen), dus downloadden we enkele spelletjes op onze iPad voor op de achterbank. Nadat we de eerste dag alle games hadden uitgeprobeerd, werd al snel duidelijk dat Woordjacht onze favoriet was. Mensen die ons na de vakantie vroegen hoe we Vietnam vonden, hebben we geen antwoord kunnen geven omdat we drie weken lang alleen maar woordjes hebben zitten maken. Nee, zo erg was het natuurlijk niet, maar sinds die vakantie is dit spelleke bij ons thuis een dagelijks ritueel geworden.

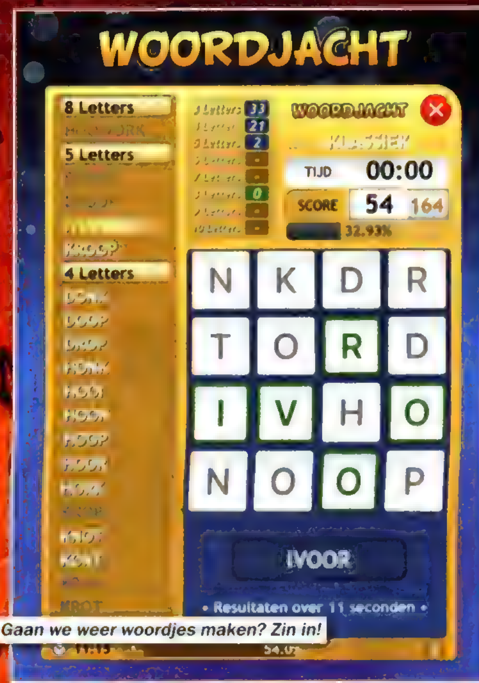
Oneerlijke strijd

Wat voor mij bijdraagt aan die populariteit is dat ik ongeveer 90 procent van de matches win. Ik speel dus altijd tegen mijn vrouw en die is onderwijzeres en waarachtig niet dom, maar ik ben nu eenmaal dagelijks alleen maar met taal bezig, dus misschien is het ook een beetje een ongelijke strijd. Gelukkig kan mijn vrouw een stuk beter tegen haar verlies dan ik, dus wat haar betreft mag dat de pret niet drukken (en ze houdt natuurlijk ontzettend veel van me, dat ook).





Met dit spelletje heb ik thuis eindelijk eens het hoogste woord.



Gaan we weer woordjes maken? Zin in!

Patronen

O ja, misschien moet ik ook nog even uitleggen wat precies de bedoeling is van dit verslavende spelleke. Gaan we. Je krijgt een blok van zestien letters en je moet binnen een bepaald tijd zo veel mogelijk Nederlandse woorden van minstens drie letters maken door met je vingers over aaneengesloten letters te bewegen. Hoe langer het woord, hoe meer punten je krijgt. Grappig is dat je op een gegeven moment patronen ontdekt. Als je een C en een H tegenkomt die aan elkaar grenzen, is de kans groot dat er ook een aansluitende S te vinden is, en dus kun je je richten op woorden die beginnen met SCH. Ook gaat je geoefende oog meteen op zoek of er ergens een E en een N aan elkaar grenzen of de letters I, N en G, of een I en een J, die je na elkaar als IJ kunt gebruiken.

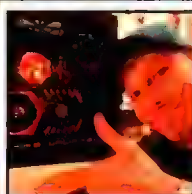
Het is ook typisch zo'n spelletje waarbij je het gevoel hebt dat je tegenstander best lang de tijd heeft als het zijn (of haar) beurt is, maar als je zelf moet lijkt jouw poging in een oogwenk voorbij.

Heb je geen partner die bereid is om het tegen je op te nemen, geen punt; Woordjacht kun je ook online spelen en er is een oefen-modus waarin je alleen aan de slag kunt. Ik heb het weleens online geprobeerd, maar schrok zo van het hoge niveau van mijn tegenstanders dat ik besloot 't verder op potjes tegen m'n vrouw te houden (had ik al gezegd dat ik slecht tegen m'n verlies kan?).

Genoten

Na Vietnam is de iPad met Woordjacht nog mee op vakantie geweest naar Namibië ('Kijk een jachtluipaard met kleintjes', 'Nu effe niet, ik ben net een lang woord dat eindigt op TJE aan het zoeken') en naar Marokko ('Verrek, wist je dat er apen in het Rifgebergte leefden?', 'Dat zeg je alleen maar om me af te leiden') en we hebben genoten... van de landen het meest natuurlijk, maar die iPad met Woordjacht gaat ook komende zomer mee in de koffer naar Sri Lanka. Zin in! ✖

FLORIANS HARDWAREHOEK



In deze editie van HardwareHoek kwijlt de hopeloze knoppenjunk Florian op de Dell XPS 13-laptop en de Alienware 25-monitor, en maakt hij zich voor de verandering eens fatsoenlijk verstaanbaar met de Blue Yeti X-microfoon.

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL



BLUE

YETI X

HARDSTE HARDWARE VAN DE MAAND

STEEDS MEER MENSEN WAGEN ZICH AAN HET STREAMEN VAN GAMES EN HET MAKEN VAN PODCASTS EN YOUTUBE-VIDEO'S. MEESTAL WORDT ER DAN WEL AANDACHT GESCHONKEN AAN DE VIDEOKWALITEIT, MAAR AUDIO BLIJKT VAAK NOG EEN ONDERGESCHOVEN KINDJE.

Je hoort direct wanneer iemand een crappy headset-mic gebruikt of professioneel bezig is met een goede externe mic. De Yeti van Blue is de afgelopen jaren een begrip geworden bij beginnende streamers die een stap willen zetten voor de kwaliteit van hun opnames. De Yeti heeft niet zo veel opties, maar de audio die je ermee opneemt klinkt goed en hij was redelijk prettig geprijsd. Ook op de redactie heeft Tjeerd de Yeti gebruikt voor PU-TV-streams en voice-overs.

De Yeti X pakt de beste elementen uit de vorige versie inclusief een aantal prettige nieuwe functies. Inmiddels is Blue namelijk overgenomen door Logitech en dankzij de G Hub Software van Logitech is de mic volledig naar smaak in te stellen via een live mode. Je hoort dus meteen wat alle functies in de software doen, zonder eerst een echte opname te hoeven maken.

Er zitten nu vier verschillende modes in, waarbij je kunt instellen uit welke richting de mic geluid oppakt. Tijdens het streamen wil je alleen jouw stem versterkt hebben, en niet alle geluiden uit je omgeving. En als je een interview doet wil je juist dat de microfoon het geluid aan twee kanten versterkt. Voor elk doeleinde is de Yeti X prima te gebruiken.

Daarnaast is de range van de Yeti X verhoogd, waardoor de mic minder snel overstemt, zelfs bij de hardste geluiden. Hierbij kun je via de fysieke knop ook altijd ingrijpen en de mic harder of zachter zetten. Via de ledlichtjes kun je nu bovendien live zien of het niveau goed staat.

Het zijn precies de updates die wat meer veeleisende streamers zullen aanspreken, al is ook de prijs meteen flink omhoog gegaan – dat dan weer wel...

PRIJS: € 179,-

DELL

XPS 13 UPDATE

De XPS 13 van Dell, de beste ultrabook van de laatste jaren, krijgt opnieuw een update en vooral het nieuwe scherm met opvallend dunne randen is wel érg sexy.

Dell heeft het voor elkaar gekregen om een 16:10-beeldscherm in de case van de toch al erg strak vormgegeven XPS 13 te plakken, waardoor je vrijwel geen randen meer rond het scherm hebt, zelfs niet aan de onderkant. Hierdoor heb je verticaal dus iets meer werkruimte, en het heeft er ook voor gezorgd dat het hele toetsenbord iets naar boven kon worden geschoven, waardoor er meer ruimte voor je polsen overblijft. De vernieuwde XPS 13-modellen zijn vanaf maart beschikbaar.



PRIJS N.N.B.

ALIENWARE

25 GAMING MONITOR

In de Alienware-lijn komt binnenkort een nieuwe gamemonitor die de veeleisende gamer met een bescheiden budget over de streep moet trekken. De Alienware 25 heeft dan ook zeer vette specs voor een redelijke prijs. Het wordt een 25-inch full-hd-monitor met een IPS-paneel, 1 ms vertraging en een refreshrate van maar liefst 240 Hz.

De monitor is daarnaast G-Sync- en Freesync-compatible, heeft dunne randen rond het scherm en een platte aanpasbare stand die onder de meeste keyboards past als je weinig ruimte op je bureau hebt. Een beest van een monitor dus, die volgens Dell om en nabij de 500 dollar gaat kosten! ✖



PRIJS N.N.B.






REVIEW

PISTOL WHIP

Superhot VR en Beat Saber zijn twee van de leukste VR-games tot nu toe, en als die twee titels een liefdesbaby zouden krijgen, komt daar iets als Pistol Whip uit. Je kunt dus in elk geval een erg vette gameplay-combinatie verwachten.

Pistol Whip is een on-rails shooter – dat is de basis. Vanzelf schuif je door de levels met het doel alle bad guys af te knallen. Er zit echter een belangrijk muzikaal element in de game, want als je de slechteriken afschiet op de maat van de muziek scoor je meer punten. Wacht alleen niet te lang, want zodra je de baddies bent gepasseerd, kun je ze niet meer raken. De bad guys schieten ook kogels terug, en om die te ontwijken moet je een balans zien te vinden tussen zo snel mogelijk vuren en het wachten op de juiste muziekmaat. Dat is best lastig, zeker als je niet zo muzikaal bent, maar ook als je gewoon als een dolle alles zo snel mogelijk afschiet haal je de levels wel. Alleen voor de hoogste score zul je perfect moeten timen.

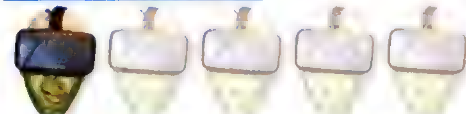


De levels zelf zijn simplistisch met een abstracte stijl, waarbij de kleuren feller 'pompen' op de maat van de muziek. Het is vergelijkbaar met de Zone-tracks in de WipEout-games. Net als de muziek trouwens; de vette stampende acid-techno-nummers uit Pistol Whip zouden prima passen in een game als WipEout.
Er zijn op dit moment tien levels en dus ook tien liedjes, en dat wordt in de maanden na release nog flink uitgebreid met gratis en betaalde DLC-packs. Er zijn zelfs plannen voor een level editor, waarbij je eigen muziek kunt gebruiken. Dikke aanrader dus!

SCORE:



KOTSGEHALTE:



RUBRIEK
FLORIANS VR VIEW

REVIEW

DEATH LAP



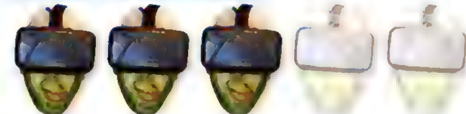
De Oculus Quest is een fantastische standalone VR-headset met een inmiddels best indrukwekkende bibliotheek aan games. Een echt leuke racegame ontbrak alleen nog, en Death Lap probeert dat gat op te vullen.

VR Karts is tot nu toe de enige optie als het gaat om racen met de Oculus Quest, maar die game is hoogstens leuk voor een uurtje. Death Lap is vermakelijker, maar zal je vanwege het ontbreken van content ook niet heel lang bezighouden: te weinig tracks, auto's en game modes, helaas.
Death Lap is een soort Twisted Metal-game in VR, alleen gaat het hier om races over een aantal rondes in plaats van in een arena. Het doel is natuurlijk om eerste te worden in de race, maar schieten op je tegenstanders speelt daarbij een cruciale rol. Elke auto heeft zijn eigen long range-wapen op het dak, een short range-variant in de bumper en een special weapon zoals raketten of een schild.
De auto's gaan behoorlijk hard en met de vele verschillende wapens van alle auto's op de track komt het nogal chaotisch over, maar na wat oefening en het vinden van je favoriete auto wordt het best vet om met die hoge snelheid je tegenstanders overhoop te knallen. Je komt in een flow van destructie en door de hoge mate van catch-up in de game blijven je tegenstanders altijd bij je in de buurt. Normaal heb ik een hekel aan dat systeem, maar hier past het wel.
Jammer dus dat die 5 tracks en 5 auto's veel te mager zijn en in de multiplayer – die overigens cross-play is met de Oculus Rift S – krijg je precies dezelfde simpele tracks voor je neus. Het is meer een uitgebreide demo dan een volwaardige game, en dat is toch jammer, aangezien de gameplay best cool is. ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:



REVIEWS

XBOX ONE | PC | REVIEW

DIT IS FINE TOTDAT XCOM 3 ER IS

PHOENIX POINT

Wouters buren hebben de afgelopen weken, meestal midden in de nacht, enorme scheldkanonnades, maar ook gelukzalig gejoel door het gebouw horen schallen. Best verontrustend, maar dat is nu eenmaal het effect van Phoenix Point, een Lovecraftiaanse XCOM, op de meest turn-based-geobsedeerde PU-redacteur die we hebben.



Oké, effe snel de geschiedenis van Phoenix Point uitleggen voordat ik over mezelf heen struikel terwijl ik deze game overlaad met accolades, complimenten en superlatieven. In 1994 maakte Julian Gollop met zijn studio MicroProse Software een game genaamd UFO: Enemy Unknown, beter bekend als X-COM: UFO Defense. Ik schreef daar ergens in 2016 een Gamemonument over, want het spelopzet van dat geniale stukje software was z'n tijd lichtjaren vooruit.

Niets voor niets besloot Firaxis de X-COM-franchise over te nemen, het streepje er tussenuit te slopen en in 2012 XCOM: Enemy uit te brengen, in 2016 gevolgd door XCOM 2. Beide zijn heerlijk gemoderniseerde versies van het tijdloze basisconcept uit de nineties, en Julian Gollop keek ernaar en dacht: motherfucker, dat kan ik ook! Dus zette hij een Kickstarter op, begon een studio genaamd Snapshot Games en ging aan de slag met wat zijn X-COM van de 21ste eeuw moest worden: Phoenix Point. Jazeker, mijn oren waren gespitst!

> **"Een creatie die beter wordt naarmate je er meer, en meer, en NOG VEEL MEER tijd in stopt."**

The Other Gods

Iemand die weleens een stukje van me heeft gelezen, is het vast opgevallen dat ik enorm veel liefde in mijn hart en balzak draag voor X(-)COM. Ik noemde XCOM: Enemy Unknown uit 2012 in mijn review 'een klassieker gebaseerd op een klassieker'. "XCOM is een serieus strategische, verrassend spannende, constant belonende en fucking fascinerende game. Bovendien heeft het de vetste sciencefictionideeën sinds Mass Effect en Halo", schreef ik destijds. Dat zijn geen holle woorden en voor XCOM 2 gold uiteindelijk hetzelfde, hoewel daar wel een paar flinke uitbreidingen aan voorafgingen (met als toppunt War of the Chosen) voordat ik daar volledig van overtuigd was.

Inmiddels zit ik al drie jaar op XCOM 3 te wachten, hopend dat die in 2020 gaat komen (tussen de releases van XCOM: Enemy Unknown en diens vervolg zat ook 4 jaar), maar ik had vanaf de aankondiging van Phoenix Point de goede hoop dat deze game mijn turn-based strategyhonger tijdelijk zou stillen. En toch, toen ik de game een aantal weken geleden voor het eerst opstartte, leek het erop dat mijn verwachtingen te hoog waren geweest en alle hype zou verschrompelen tot een dikke berg teleurstelling... Zo gaat dat als je ergens zin in hebt, mensen!

The Lurking Fear

Ja, de gameplay van PP is zo goed als identiek aan die van XCOM, maar het voelt minder 'polished' aan en oogt lang niet zo strak. Dat heeft vast iets te maken met het feit dat Snapshot Games met Unity heeft gewerkt en dat Firaxis net effe wat meer ervaring heeft als studio, maar het komt erop neer dat Phoenix Point goedkoper aanvoelt. Ook de customization van de soldaten valt me in eerste instantie tegen; er zijn veel minder mogelijkheden om hun looks aan te passen, en het levellen is zo lineair als maar kan.

Na een aantal battles komt al snel de frustratie z'n geïrriteerde kop opsteken: het voelt allemaal iets minder eerlijk omdat je het slagingspercentage niet kunt zien voordat je op vijanden gaat schieten, het algehele tempo is wat lager – waarbij vooral de beurten van je vijand soms tergend lang duren (helemaal omdat sommige vijanden altijd hetzelfde doen) – en de ability's van je manschappen zien er niet alleen minder indrukwekkend uit, maar maken over het algemeen ook minder impact. Ik moest wennen aan Phoenix Point, beste lezer, en dat viel me behoorlijk zwaar.

The Crawling Chaos

Toch is Phoenix Point typisch zo'n zeldzame creatie die beter wordt naarmate je er meer, en meer, en meer, en NOG VEEL MEER tijd in stopt. Langzaam maar zeker vermenigvuldigen de opties zich exponentieel, want upgrade-mogelijkheden zijn bijvoorbeeld gelinkt aan de relaties die je hebt met de verschillende facties, aangezien zij research met je delen als



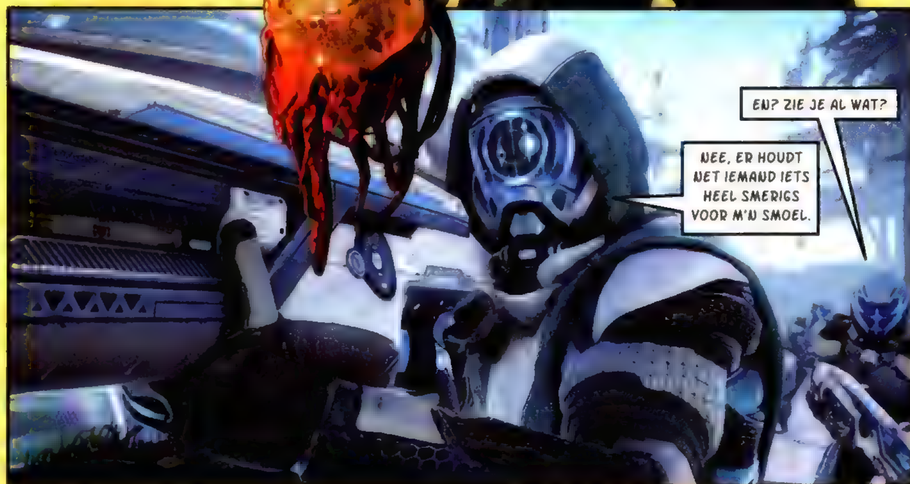
DEED JIJ NIET OOIT MEE IN DIE KILLZONE-GAMES?

HUH? WHAT THE HELL, GAST!

LOVECRAFT GATEWAY DRUG

Als je in de Archives op de website van Phoenix Point duikt, kom je echt een shitload aan lore en achtergrondverhalen tegen die de lange geschiedenis van het Pandora-virus en de staat van de wereld in PP uit de doeken doet. Het is allemaal zo knap gedaan dat het me inspireerde om mee te doen aan een schrijfwedstrijd die Snapshot Games had georganiseerd om extra lore voor hun game te verzamelen... die ik overigens hopeloos verloor (which still hurts). Daarnaast was er een specifiek verhaal, The Tomb of the Phoenix, dat me op het idee bracht om At The Mountains of Madness te luisteren – en het is duidelijk dat de schrijvers van Snapshot hier praktisch ál hun inspiratie uit gehaald hebben. Dit boek van H.P. Lovecraft was het eerste dat ik ooit las van de legendarische schrijver/dichter en sindsdien ben ik HOOKED aan zijn extreem moody en nihilistische horror.

je missies voor ze doet. Dus leerden de freaky Disciples of Anu me op een gegeven moment hoe ik mijn manschappen moest muteren tot halve Lovecraft-monsters, een optie die de customization een stuk interessanter maakte.
Ook hoe hard je aan het exploreren bent op de gigantische Geoscape heeft veel invloed op de spelbeleving en de immer uitdijende mogelijkheden. Deze wereldbol is in principe je speelveld en barst van de activiteiten, waarvan lang niet alles resulteert in een gevecht. Ook kun je hier meerdere bases bouwen, ritsel je manschappen op de verschillende 'Havens' van de uiteenlopende facties en ben je aangenaam gestrest bezig de Pandora-bedreiging terug te dringen. Wat overigens een flink onaangenaam buitenaards virus is, dat niet alleen de meest walgelijke visachtige (Terror from the Deep, anyone?) vijanden voortbrengt, maar ook invloed heeft op de mentale gezondheid van de mensheid. De manier waarop de wereld naar de tering gaat is flink beangstigend, en de druk om hier weerstand tegen te bieden is... best zwaar. Gek hoe ze dat gedaan hebben, daar bij Snapshot Games. Heeft waarschijnlijk alles te maken met het groepje prima schrijvers dat er in dienst is.



The Unnamable

Phoenix Point doet dingen met me. Dezelfde soort dingen als XCOM, aan die vergelijking ontkom ik simpelweg niet, maar toch voldoende anders. Phoenix Point heeft meer een horrorstijltje, inclusief bijbehorende freaky muziek en wezens die er duidelijk voor uitkomen dat ze hun inspiratie vinden in de schepsels uit Lovecrafts zieke brein. PP doet helaas minder aan filmische verhaalvertelling, maar daartegenover staat juist weer extra expositie in de vorm van tekst, waardoor het me over het algemeen precies vaak genoeg laat schelden en gelukzalig laat joelen. Phoenix Point heeft wel degelijk de X-factor.

SCORE 85

Als je tactisch wil worden uitgedaagd in een spannende strategy-game die een freaky horrorsfeertje met sterke scifi-ideeën combineert, en je vindt sterke inhoud belangrijker dan technische poeha en grafische praal, dan is Phoenix Point je ding. Hou je van XCOM, dan hoef ik geen Captain Obvious te zijn.

WOUTER



Daag je agenda plus hartritme uit en speel deze game op een van de hogere moeilijkheidsgraden.

50+ UREN



18

BASICS

TURN-BASED STRATEGY GAME
SNAPSHOT GAMES
1 SPELER
OUT NOW

EEN MEESTERLIJKE, EMOTIONELE TRIP

LIFE IS STRANGE 2



In 2015 verraste de Franse ontwikkelaar Dontnod Entertainment gamers met het fantastische Life is Strange. De gameplay was niet heel erg boeiend, maar de characters en het verhaal waren zeer memorabel. Volgens Florian is Life is Strange 2 net zo goed… als je een beetje doorzet.



Net als het eerste deel bestaat Life is Strange 2 uit 5 episodes, met ongeveer 3 uur gameplay per episode. Echter, zoals dat ook gaat met tv-series, zijn niet alle episodes even boeiend en zitten er zelfs van die stukjes in die alleen bedacht lijken om het verhaal een beetje op te rekken. Toch is het in het geval van Life is Strange 2 aan te raden om alles te spelen, wil je de volledige impact van het verhaal ervaren.

Sean & Daniel Diaz

Life is Strange 2 is emotioneel zwaar beladen en alle episodes bevatten elementen die daar aan bijdragen. Soms gaat het verhaal nogal traag, maar hierdoor bouw je juist een band op met de characters, en dat is de kracht van Life is Strange. In het eerste deel was dat met Max en Chloe, en in het tweede deel met Sean en Daniel Diaz, twee jonge broers die samen in allerlei lastige situaties belanden.

"De opbouw van het verhaal is van wereldklasse, de ontknoping wederom absoluut memorabel"

Sean is een typische puber die totaal niet omkijkt naar zijn jonge broertje en meer aandacht heeft voor zijn vrienden, meisjes en blowen. Hij is een beetje rebels, heeft schijt aan wat iedereen vindt of denkt en trekt zijn eigen plan.

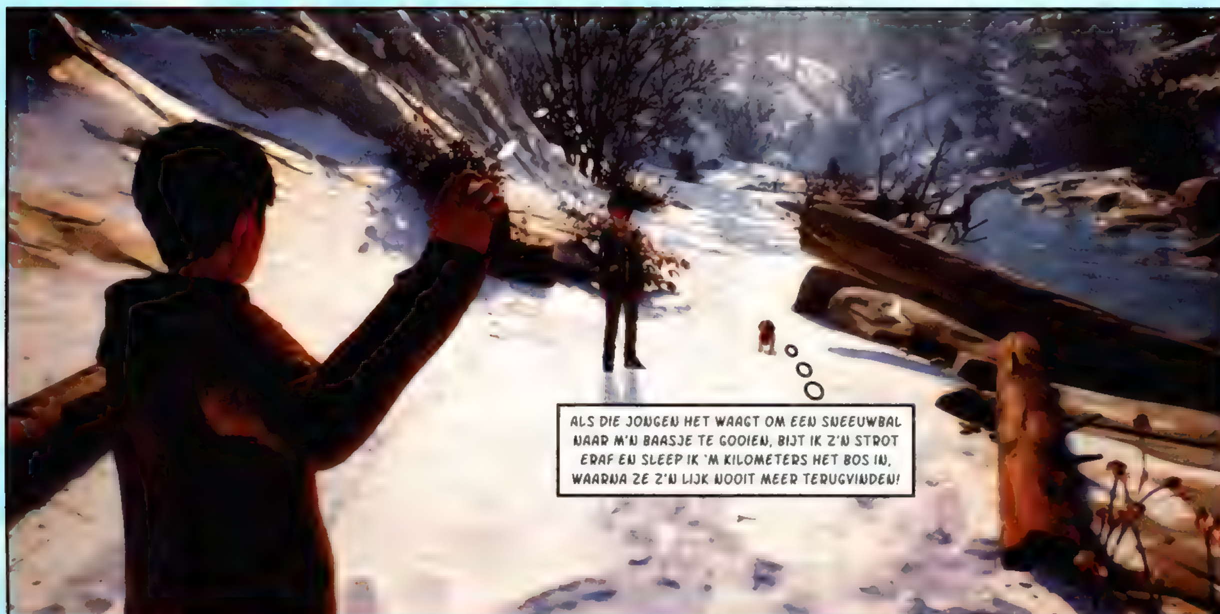
Daniel is een schattig ventje dat tegen zijn broer opkijkt, maar geen connectie krijgt, aangezien Sean geen aandacht voor hem heeft. Daniel ontwikkelt hierdoor een bijzonder levendige verbeelding, waarin hij zichzelf gaat zien als superheld. Sean ziet het als een typische fantasie van een jong jochie, maar na een paar schokkende gebeurtenissen komen ze erachter dat er toch iets bijzonders aan de hand is met Daniel…

Episode 1

In episode 1 maken we uitgebreid kennis met de gebroeders Diaz. Ze wonen thuis bij hun vader. Hun moeder heeft de broertjes op jonge leeftijd achtergelaten en Sean heeft hierdoor een flinke haat voor haar opgebouwd. Daniel was te jong om zich er iets van te herinneren en is vooral erg nieuwsgierig naar zijn moeder, maar krijgt van papa en Sean geen antwoorden.

Beide broertjes worstelen met het leven en hun gevoelens, maar vinden weinig steun bij elkaar. Papa is ook niet bepaald een rots in de branding, want na het vertrek van zijn vrouw is hij aan de drank geraakt. Je ziet, het is een behoorlijk disfunctionele familie en binnen no-time leef je met de broertjes mee. Het leven zuigt af en toe apenballen en iedereen kan zich wel een beetje voorstellen hoe het moet zijn voor de jongens. Life Sucks, hadden ze de game ook prima kunnen noemen.

Aan het eind van de eerste episode zit een gruwelijke cliffhanger, die de setting voor de



rest van de game neerzet. Door bepaalde gebeurtenissen flipt Daniel compleet de pan uit en ontketent hiermee een bijzondere kracht; een kracht die niet alleen een gave is, maar ook een zware verantwoordelijkheid.



Episode 2

Episode 2 is wat gebeurtenissen betreft wat saaier, maar wel prachtig door de band die de broertjes noodgedwongen met elkaar opbouwen. Voor het eerst in hun leven zijn ze volledig van elkaar afhankelijk. Daniel gaat hierdoor alleen maar meer opkijken tegen Sean, en Sean voelt voor het eerst in zijn leven een zekere verantwoordelijkheid voor zijn kleine broertje.

In de tweede episode accepteren de broertjes de speciale power van Daniel en gaan ze zelfs oefenen om het onder de knie te krijgen. Buiten dat het cool is, zie je dat Daniel wat meer zelfvertrouwen krijgt. Niet alleen door zijn bijzondere gave, maar ook omdat Sean voor het eerst in zijn leven achter hem staat. Daniel wordt serieus genomen door zijn broer en dat doet wonderen. Deze episode zou ik vooral omschrijven als aandoenlijk, al had er wel wat meer actie in mogen zitten.

Episode 3

In Episode 3 belanden de broertjes in rustiger vaarwater en zijn ze niet meer zo op elkaar aangewezen. Hierdoor vervalt Sean weer een beetje in zijn puberrol, maar aangezien Daniel meer zelfvertrouwen heeft gekregen, geeft de kleine steeds meer tegengas en oordeelt hij zelfs over de levensstijl van Sean.

Hoewel 'het gevaar' in de game wat naar de achtergrond verplaatst, is het een vette aflevering door de gesprekken die de broers hebben. Er zijn hier en daar wat irritaties, maar uiteindelijk groeien de broers steeds meer naar elkaar toe en begrijpen ze elkaar beter. Deze episode is wat minder emotioneel en dat is eigenlijk wel oké. Het geeft daarnaast meer diepte aan de characters, die daadwerkelijk met de game en het verhaal meegroeien.

Episode 4

In Episode 4 gaat het weer los. Sterker nog, het gaat zelfs een tikkie te ver, als je het mij vraagt. De broertjes belanden in een achtbaan van emoties, en in situaties die op het randje van geloofwaardigheid balanceren. Wel krijgen we wat antwoorden op enkele overbodige vragen uit de eerste drie episodes (die er slechts bij zijn verzonnen om het verhaal op te vullen).

Het is lastig om geen spoilers te geven, maar de uitleg over een belangrijke gebeurtenis uit het verleden van Sean en Daniel is afgeraffeld en vergezocht, en de manier waarop de broertjes hiermee omgaan is niet goed uitgewerkt. Ja, je hebt keuzes die je kunt maken in het verhaal van Life is Strange 2, maar geen van de opties was voor mij bevredigend. Het wordt voor je voeten gegooid en je moet er maar mee zien te dealen.

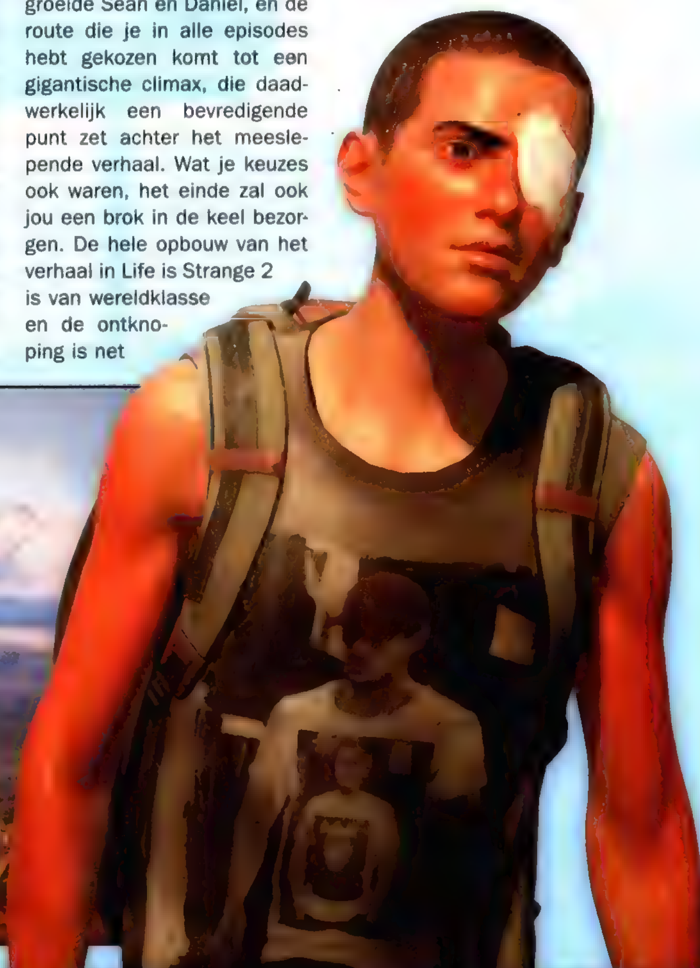
Op zich zou je Episode 4 over kunnen slaan, ware het niet dat je dan het eind van Episode 5 niet zult snappen. Even doorbijten dus!

Episode 5

Episode 5 is simpelweg fan-freaking-tastic! Als speler heb je inmiddels een sterke band opgebouwd met de snel opgegroeide Sean en Daniel, en de route die je in alle episodes hebt gekozen komt tot een gigantische climax, die daadwerkelijk een bevredigende punt zet achter het meeslepende verhaal. Wat je keuzes ook waren, het einde zal ook jou een brok in de keel bezorgen. De hele opbouw van het verhaal in Life is Strange 2 is van wereldklasse en de ontknoping is net als in het eerste deel absoluut memorabel te noemen.

En dan maakt het eigenlijk helemaal niet uit dat de graphics niet top-notch zijn, of dat de lip-sync niet altijd even strak is, of dat de gameplay niet bijzonder of vernieuwend is. De reis van Sean en Daniel, waarin je zelf de hoofdrol speelt, is een meesterlijke emotionele trip.





SCORE 80

De gameplay in Life is Strange 2 is niet bijzonder en niet alle episodes zijn even boeiend, maar liefhebbers van verhalende games mogen deel 2 – net als het eerste deel – niet missen. Reken op alle emoties, van hartverwarmend tot hartverscheurend!

FLORIAN



Elke episode duurt een uurtje of drie. Daarna zou je alles opnieuw kunnen spelen, met compleet andere keuzes!

15 UREN



18

BASICS

STORY ADVENTURE
DONTNOD / SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

AAP MET GOUDEN RING

ANCESTORS THE HUMANKIND ODYSSEY



Als groot fan van de Pokémon-serie weet Samuel ondertussen wel het een en ander over evolutie in videogames. Ancestors: The Humankind Odyssey gooit dit concept echter over een veel realistischer en meer wetenschappelijk verantwoorde boeg.



Ancestors is een game waar ik van *wíl* houden. Ten eerste omdat het een survivalgame is die *níet* dezelfde fout maakt als de meeste van dat genre: het stiekem zijn van een materialeninventarisatie-simulator. Sinds het succes van titels als Don't Starve draaien de meeste survivalgames namelijk om de cyclus van het vergaren van grondstoffen, het craften van hulpmiddelen en het consumeren van levensmiddelen, en dat heeft me altijd net zo boeiend geleken als het seksleven van een slak.

In Ancestors moet je zeker dingen doen als eten, drinken en slapen om je drie levensmeters in goede orde te houden (energie, uithoudingsvermogen en levensverwachting), maar dat is waar de overeenkomsten wel zo'n beetje ophouden. Voorwerpen meedragen of opslaan bestaat niet eens in deze game, tenzij je de tak meetelt die je vasthoudt. Ten tweede is Ancestors ontworpen door de sympathieke Patrice Désilets (zie kader), en ten derde is deze game ook gewoon heel erg raar en uniek.

"Plezier in de game wordt na een paar evoluties uiteindelijk volledig de nek omgedraaid."

En daar hou ik van. Ancestors heeft de schijn dus ontzettend mee. Bij mij in elk geval.

Eng

Je bestuurt in Ancestors een Afrikaanse aap – een zeer vroege mensachtige, om precies te zijn – en het doel is om te evolueren. Hoe je dat moet doen wordt niet verteld; de game begint zelfs met de woorden 'succes, we zullen je niet veel helpen'. Hoewel dat aanvankelijk best irritant is (en ook makkelijk te omzeilen dankzij Google) heeft dit ergens wel z'n charme. Evolutie is immers het willekeurige gevolg van een langdradige, onvoorspelbare cyclus van constante voortplanting en dood, dus door trial and error moeten aankutten om erachter te komen wat de game van je verwacht is conceptueel best consistent.



weetje • weetje

Een van de mensachtigen waar je in evolueert is de Australopithecus Afarensis. Dat is de soort waar Lucy (het wereldberoemde, halfcomplete gefossiliseerde skelet) tot behoorde.

Je komt er snel achter wat je vooral *níet* moet doen (onvoorbereid op verkenning gaan, ruzie zoeken met de plaatselijke fauna, van grote hoogtes naar beneden donderen – dat soort dingen), mede omdat de game op slimme en creatieve wijze soms *tóch* het een en ander naar je communiceert. Zo wordt het scherm opeens duister en akelig als je te ver van je bekende gebied aan het verkennen bent, om je zo te laten weten dat je aapje dat instinctief heel erg niet oké vindt.

Slingeren

Een paar uurtjes later heb je een goed idee van hoe je 'levenservaring' kunt verdienen:



nieuwe gebieden ontdekken, bijzondere stenen vinden, nieuwe diersoorten aantreffen, vleeseters ontwijken, leren intimideren, succesvol vechten, vriendschappen opbouwen met andere groepen apen, jezelf voortplanten, voorwerpen bouwen, planten vinden die veilig zijn om te eten, et cetera, enzovoort. Deze verdiende evolutie-energie kun je vervolgens 'spenderen' in de hersenen van de aap om nieuwe vaardigheden te leren, zoals het makkelijker kunnen detecteren van vijanden, beter kunnen ontwijken of het versterken van je grip.

Dat voelt erg lekker, vooral omdat je aanvankelijk het gevoel hebt dat je zelf een beetje met de game mee-evolueert. Er achter komen dat je bijvoorbeeld je evolutie-energie kunt verdubbelen door altijd een babyaapje bij je te dragen (want zo wordt jouw levenservaring direct overgebracht op een nieuwe generatie, snap je?) voelt zowel lekker gamey als authentiek. En als je eindelijk het slingeren door de bomen een beetje onder de knie begint te krijgen, begin je ergens aan te voelen dat dit inderdaad is gemaakt door dezelfde gast die ooit Assassin's Creed bedacht heeft.



Otter

Het duurt echter niet lang voordat je op het grootste probleem van Ancestors stuit: daadwerkelijk evolueren is namelijk een onplezierig karwei van jewelste. Dat komt onder meer omdat je je ontgrendelde skills niet automatisch behoudt. Nee, je moet ze handmatig en per stuk vergrendelen 'in' je kindjes (één skill per kind) om ze te behouden. Als je naar een nieuwe generatie of evolutie springt zonder die skills te vergrendelen, dan ben je ze kwijt. Conceptueel is dat begrijpelijk, maar in de praktijk is het enorm demotiverend. Nog ontmoedigender is het feit dat je al je voortgang kunt verliezen als alle aapjes in je clan sterven. En permadeath in een game met weinig instructie is gewoon irritant en oneerlijk. Plezier in de game wordt na een paar evoluties uiteindelijk volledig de nek omgedraaid, wanneer je door begint te krijgen dat elke resterende fase van de game zo goed als hetzelfde zal wegspelen. Wanneer zelfs het uitschakelen van vijanden continu hetzelfde aanvoelt, ongeacht of je tegen een krokodil of een gigantische otter vecht, dan besef je dat Ancestors beter werkt als idee dan als videogame.

Diepzinnig

Uiteindelijk zie ik de Ancestors-ervaring als vergelijkbaar met die van Death Stranding; beide zijn games waarbij zaken als setting, thema en conceptuele originaliteit absoluut de belangrijkste uitgangspunten vormen, maar waarbij gameplay, mechanische consistentie en – jawel – plezier overduidelijk op de tweede plek zijn gezet. Deze manier van games maken creëert eindproducten die wellicht avant-gardistisch en 'volwassen' genoemd kunnen worden, maar het resulteert zelden in iets wat ik echt een vermakelijke game vind.

'Je verkent hier de evolutie van de missing link tussen aap en mens' klinkt misschien indrukwekkend, maar het eindresultaat is geschikter als interactief college over de beginselen van de evolutieleer dan als iets wat je thuis wilt spelen voor plezierig escapisme. Ik ben anno 2020 dus nogal klaar met shit als Ancestors. Het is wellicht niet expliciet pretentieus, maar het heeft wel de illusie dat het meer weet te zeggen over de essentie van de mens dan een apengame als Donkey Kong Country: Tropical Freeze. Ik (toch het overduidelijke hoogtepunt van de schepping) keur die notie in elk geval volledig af.


weetje • weetje

De game vergelijkt de snelheid van 'jouw' evolutie met die van de daadwerkelijke wetenschappelijke evolutie. Je kunt namelijk bonussen krijgen als jouw apen sneller ontwikkelen dan wij zijn geëvolueerd.


weetje • weetje

The Humankind Odyssey is het eerste deel van wat de Ancestors-trilogie moet worden. Het tweede deel zal draaien om de 'holbewonersfase' van de mensheid: soorten als de homo erectus, de Hobbit-achtige Homo floresiensis en de bekende neanderthaler, dus.





SCORE 50

Het concept van Ancestors is sterk, origineel, uniek en vooral ook heel erg ambitieus. Te ambitieus om als lekker spelletje te werken, zo blijkt. Als interactieve representatie van evolutie is Ancestors dus zeer indrukwekkend, maar als vermakelijke videogame is het irritant en te eentonig.

SAMUEL



Je bent wel een uur of 40 onderweg om de laatste evolutie - Homo Ergaster - te bereiken.

40 UREN



18

BASICS

SURVIVAL
PANACHE DIGITAL / TAKE-TWO INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW

EEN BIJZONDER VERHAAL

ARISE: A SIMPLE STORY

Sommige games zijn vooral bedoeld om met open mond naar te kijken terwijl je een prachtig verhaal beleeft. En dat is volgens Jacco precies waar Arise: A Simple Story met verve in slaagt.



Sommigen noemen indie-games de belangrijkste tak van de game-industrie. Daar zit wat in; onafhankelijke projecten bieden vaak de ruimte voor bijzondere verhalen en briljante concepten. Toegegeven, indie-games zijn soms behoorlijk kunstzinnig en daardoor vaak wat aan de vage kant, maar Arise: A Simple Story is, zoals

> **"Sterkste punt van de game is toch wel de fenomenale presentatie"**

de titel al een beetje verklapt, een redelijk rechtdoorzee verhaal. En hoewel dat wellicht klinkt als een zwaktebod, komt dat de boodschap van het tragische verhaal eigenlijk alleen maar ten goede.

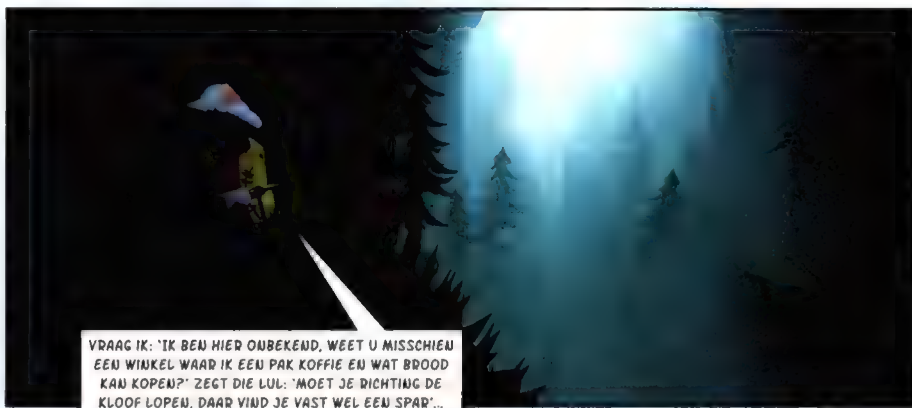
Tijd is relatief

Arise begint waar veel games eindigen: met de dood. Nadat een oude Noorman sterft en in vlammen opgaat, herleeft hij belangrijke momenten uit zijn leven. Deze snippers, gestructureerd in een tiental platformlevels, behandelen liefde, verlies, vreugde en spijt op even subtiele als aangrijpende wijze. Vrij letterlijk wandelt hij door zijn leven, soms even weemoedig stilstaand bij een standbeeld van hemzelf en zijn vrouw... of om effe z'n rug te kraken, want hij is duidelijk te oud om bergen te beklimmen.

Dat tijd relatief is, merk je ook aan de gameplay van Arise. Met de rechterstick spoelen spelers de tijd terug en vooruit om zo de omgeving te beïnvloeden. Niet bepaald origineel natuurlijk, maar wel verdomd handig. Bovendien is het bijzonder creatief toegepast en vind je in elk level wel een verrassende uitwerking van dit concept. Denk aan een gigantische aardverschuiving met vallende rotsblokken die zo nu en dan een pad vormen, bliksemschichten die precies op het juiste moment de omgeving verlichten en een overstroming die de weg vrijmaakt of juist verspert. Levels zijn daardoor in feite een soort tijdpuzzels die je al platformend oplost.

Verwacht echter geen onvergeeflijke gameplay, want Arise is zelden uitdagend. Puzzels zijn een kwestie van de tijd heen en weer bewegen, en om heelhuids de overkant halen moet je gewoon zorgvuldig springen.

De enige momenten waarop de oude man te pletter stort, is wanneer het perspectief van de game dusdanig verandert dat diepte inschatten knap lastig wordt. Bovendien is de besturing hier en daar een beetje omslachtig. Gelukkig blijven dat soort momenten beperkt en is Arise nooit echt frustrerend.



Sprookje

Sterkste punt van de game is toch wel de fenomenale presentatie. Elk level is gevarieerd en dankzij een fantastisch kleurenpalet visueel behoorlijk prikkelend. Met ronddansende waterlelies, prachtig stromend water en enkele momenten waarop je het luchtruim kiest, krijg je af en toe het idee dat je in een magisch sprookje bent beland. De heerlijke soundtrack, met snerpende viool- en pianomuziek, completeert het geheel daarbij op adequate wijze. De muziek weet wanneer het aan moet zwellen om een gevoel van vreugde te benadrukken, maar is somber en duister als het moment daarom vraagt.

Simple story

In tegenstelling tot titels als Gris en Virginia vertelt Arise het verhaal op een heldere manier, zónder gesproken of geschreven tekst. Elk standbeeld dat je passeert stuwt het verhaal voort en de reactie van de grijze protagonist is meestal genoeg om je te doen beseffen wat er gaande is, zonder het je door de strot te douwen.

Verder heeft Arise niet bijzonder veel om het lijf. Het is een korte game waar je in vier uur doorheen wandelt en (in mijn geval) nog even over na blijft denken. Wie iets meer context wil, kan nog op zoek naar een handvol verstopte herinneringen per level, maar een echt significante bijdrage aan het verhaal leveren die niet.

Tot slot is er een leuke co-op-modus, waarbij de tweede speler Vadertje Tijd speelt en je dus moet samenwerken om verder te komen. Het is een prima manier om samen het verhaal te beleven, en ideaal als je behoefte hebt aan een knuffel na afloop van Arise.

SCORE 73

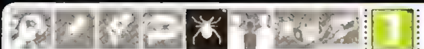
Arise: A Simple Story is een korte, maar krachtige platformgame met magische momenten en creatieve tijdpuzzels. Verwacht geen platformwonder, maar gewoon een leuk avontuurtje voor tussendoor.

JACCO



Je doet zo'n drie tot vier uur over het verhaal van Arise, en wellicht een halfuurtje meer als je alle herinneringen verzamelt.

4 UREN



BASICS

PLATFORMER
PICCOLO STUDIO / TECHLAND
1-2 SPELERS
OUT NOW

ZOEKTOCHT NAAR EEN BRUINE BOXER

GTFO

Nadat we Tjeerd vroegen de horrory co-op-game GTFO te reviewen, ging de angsthaas 'opeens' op vakantie. Gelukkig nam Graddus het klusje graag over. Om Tjeerd toch een beetje eer aan te doen, houdt hij de game langs de Broekpoep-o-meter. Kleurt zijn boxer bruin?





In GTFO ben je gevangengenomen door de Warden. Dit corrupte AI-programma daagt jou plus maximaal drie teamgenoten uit voor een serie superlastige levels (Rundowns genaamd) in een vervloekt cellencomplex. De Rundowns zijn er slechts voor een bepaalde periode; daarna worden ze geüpdatet met een nieuwe set.

Aan het begin van zo'n sessie kies je eerst je load-out. Deze bestaat uit de bekende kost (pistool, shotgun, meleewapen et cetera) alsook een tool die redelijk bepalend is voor je succes. Zo is er een schuimschieter waarmee je zombies afremt, een biotracker waarmee je die fuckers opspoort en een sentry-gun voor als je jezelf moet verdedigen tegen de horde. Het loont de moeite om hiermee te experimenteren, want GTFO is echt een fúcking hardcore game. Iets waar ik snel genoeg achter ga komen... Ik druk op start en word naar beneden getakeld, de hel in. De Blair Witch-achtige camerabeelproden en spooky muziek geven me al meteen aardig wat kippenvel. Hellup!

BROEKPOEP-O-METER: 50%





KOFFIE?

Voor nu speel ik GTFO alleen. Ik weet het: niet de beste manier om een dedicated co-op-game te reviewen (er zitten ook geen AI-partners in), maar solo geeft me de perfecte kans om de scaryness van GTFO eens goed aan de tand te voelen. Als Wouter en Lucas (die achter me Zelda: Ocarina of Time aan het streamen zijn) nou ook nog effe stil zijn in plaats van alleen maar schreeuwen ('Ga jij koffie halen?', 'Nee joh, het is jouw beurt') zou ik me helemaal kunnen laten meeslepen.

De baklappen blijven echter luidruchtig en m'n gedachten dwalen af. Waarom heeft het spel eigenlijk geen AI-teammates? Is dat een bewuste keuze, of developers-incompetentie? Zal ik Ocarina of Time ook weer eens spelen? Met een bakje koffie erbij?

Ho, kappen nou! De Broekpoep-o-meter kakt in tot een voorlopig dieptepunt. FOCUS!

BROEKPOEP-O-METER: 11,3%



AAARGH!

De omgevingen ogen als die van Doom, met overal metalen pijpen, buizen en stoom. Qua gameplay kan GTFO echter niet verder van id Softwares demonenslachter staan; ga hier voor guns blazing en je bent binnen een paar seconden de Sjaak... Dat blijkt ook wel als ik totaal onverwacht tegen m'n eerste zombies aan loop (of Sleepers, zoals GTFO ze noemt). Ik schrik me echt volledig de Tjeerdpleuris! Paniekerig probeer ik nog m'n zaklamp uit te klikken, maar het is te laat. Ze komen als dolle honden op me afgestormd en hoewel ik dapper met m'n sledgehammer door de lucht wapper, ben ik totaal kansloos. M'n hart bonkt in m'n keel. Ik durf m'n boxershort niet te controleren, maar ik weet wel dat het goed is dat ik geen chili con carne heb gegeten tijdens de lunch.

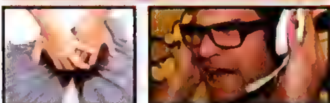
BROEKPOEP-O-METER: 90%



DE BIERKAAI

De tweede keer dat ik het level betreed ben ik beter voorbereid. Da's wel nodig ook, want in plaats van waar ze net waren, staan de Sleepers nu RECHT VOOR M'N NEUS! Yep, GTFO is semi-random generated, en dat maakt het alleen maar enger. De monsters maken een onbestemd geluid waar zelfs een Clicker het benauwd van zou krijgen. Ik probeer er eentje van achter te killen, maar hij merkt me op. Oh damn! Met m'n shotgun knal ik z'n kop eraf, maar dat vergroot de problemen alleen maar. Vanuit alle hoeken en gaten komen er Sleepers op me af. Deze keer laat ik me echter niet kisten en met een aantal fraai geplaatste headshots schiet ik ze allemaal neer. M'n health staat – not kidding – op 1%. Ik hap naar adem. Wow, ik heb net in m'n eentje een stuk of zeven van die gasten gemold. Is hier bewijs van? Staat het niet stiekem op de Zelda-stream?
Ik probeer een deur te openen als het alarm afgaat. Wederom duikt een handvol Sleepers boven op me, maar met een health-meter die maar tot 20% was geregenerate, is het vechten tegen de bierkaai.

BROEKPOEP-O-METER: 75%



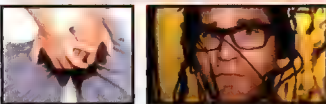
743... 744... 745...

MOET JE HEM ZIEN: PUSH-UPS MET ÉÉN HAND. VIER MAANDEN GELEDEN HAD-IE NOG HETZELFDE FIGUUR ALS IK.

STOM!

Ik vind het stom dat er geen AI-maten in GTFO zitten. Het is veel te moeilijk in je eentje, onmogelijk bijna, dus snap ik niet dat de devs de optie om solo te spelen er überhaupt in hebben gestopt. Maar goed, laat ik co-op eens proberen. Dat blijkt trouwens nog een heel gedoe. Er zit namelijk geen matchmaking in het spel; de enige manier om een game te creëren is door vrienden die de game óók hebben uit te nodigen, óf gebruik te maken van de speciale GTFO-Discord. Inderdaad: hiervoor moet je uit het spel gaan, een team vinden, codes uitwisselen en vervolgens ook nog hopen dat je niet met een stel idioten te maken hebt. En natuurlijk moet je met een mic spelen. Het duurt allemaal superlang en het is extreem ongebruiksvriendelijk. Tegen de tijd dat ik een geschikte game heb gevonden, is m'n adrenalinelevel weer naar niveau REM-slaap gedaald.

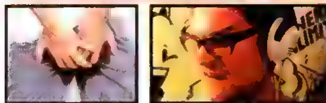
BROEKPOEP-O-METER: 13%



GENADELOOS

Oké, met m'n Tsjecho-Engels lullende teamies is het wel heel anders ineens. Maar niet per se minder scary. De game voelt nog steeds claustrofobisch aan, en nu ik die andere spelers hoor praten snap ik wel waarom ik het in m'n eentje niet red-de: die shit is insane moeilijk! Het belangrijkst is dat iedereen in z'n rol moet blijven en er niet echt één leider is. Geen van de spelers heeft daar genoeg overzicht voor, dus is samenwerken key. Met één Leroy Jenkins in je team die ervandoor rent of te snel z'n zaklamp aanzet, ben je sowieso de lul.
De community is daarbij genadeloos. De meeste spelers zitten al op een aardig niveau en de leercurve is hoog. Toen ik een keer van een richel viel en daarmee de Sleeper-horde wakker maakte, werd ik direct uit de match geknikkerd. Whoops!

BROEKPOEP-O-METER: 69%





METAALMOEHEID

Ik moet eerlijk zijn: na een stuk of tien potjes kickt er wel een soort metaalmoeheid in. Er is bijna geen beloning voor levels voltooien (een XP-, perk- of ander upgradesysteem zit er niet in) en ook de claustrofobische omgevingen komen me op een gegeven moment m'n strot uit. Laat staan de eentonige vijanden die echt allemaal op elkaar lijken. GTFO geeft je gewoon te weinig terug voor alle moeite die je erin steekt.
Je hebt ook sowieso een mic nodig. Maar écht! Om tactieken af te stemmen, en omdat je anders gewoon genadeloos de party uit wordt gekickt. Het maakt deze game voor mij toch minder geschikt. Ik vind het lastig om me volledig te concentreren met dat geschreeuw in m'n oor, terwijl de horror ook gewoon minder binnenkomt. Maar hé, gelukkig zijn Wouter en Lucas wel bijna klaar met Zelda. Misschien dat ik GTFO dan toch nog een keertje solo probeer.



weetje • weetje

GTFO is nog steeds in Early Access. Developer 10 Chambers Collective heeft al beloofd dat character customization en gear progression in de pijplijn zitten, alsook in-game matchmaking en voice chat. Het zou dus zomaar kunnen dat GTFO alsnog een stuk toegankelijker wordt, en daarmee voor meer spelers geschikt.



SCORE 63

GTFO is een hardcore horror-co-opper die absoluut niet voor iedereen geschikt is. Matchmaking is tergend, er is bijna geen beloningssysteem en de game voelt bij vlagen onaf aan. Ik vind het alle moeite niet waard, maar ben jij een übernerd met een extreme dosis geduld, dan haal je hier wellicht meer voldoening uit.

GRADDUS



De helft bedraagt speeltijd, de andere helft ben je kwijt aan het vinden van een geschikte match.

20 UREN



BASICS

CO-OP HORROR
10 CHAMBERS COLLECTIVE / AFTER IMPACT AB
1-4 SPELERS
OUT NOW

XBOX ONE | PC | PS4 | SWITCH | REVIEW

GEWOON NIET LEUK

ASTERIX & OBELIX XXL 3 THE CRYSTAL MENHIR



Eigenlijk doet Martin geen reviews, maar voor Asterix & Obelix XXL 3: The Crystal Menhir maakte hij 'graag' een uitzondering. Niet omdat hij al maanden op deze titel zat te wachten, maar omdat niemand anders deze game wilde spelen. 'Shit rolls downhill' zeggen ze weleens, maar dat klopt dus niet.



Soms maak je gewoon een inschattingsfout. Ik zag een paar screenshots, keek een trailer en dacht bij mezelf dat dit weleens een aardige titel zou kunnen zijn. Want hé, die Asterix en Obelix zijn geinig, deel 1 en 2 waren wel oké en een beetje knokken tegen wat losgeslagen Romeinen – toch gek dat geen van de redacteuren deze game wil spelen, wat kan er fout gaan? Nou, eigenlijk niet zo veel, alleen is Osome Studio blijkbaar vergeten 'plezier' aan de game toe te voegen.



weetje • weetje

Op de kristallen menhir waar Obelix mee rondsjouwt in deze game zitten verschillende stenen. Daarmee kun je switchen tussen 'powers' van de grote steen. Zo kun je spul in de hens zetten, snel wisselen van 'kracht' en Romeinen veranderen in ijsblokjes.

AI caramba!

In The Crystal Menhir speel je natuurlijk met de twee bekende Galliërs en ik raad je aan om dat samen met een andere speler te doen, want als je deze game in je eentje speelt, wordt het andere personage bestuurd door AI en geloof me: dat wil je niet. Als je AI-collega voor de zesde keer een berg af rolt, of er tijdens een gevecht waarbij je wordt ingesloten door 36 Romeinen een beetje bij staat als een stagiair in z'n eerste week... Tja, dan ben je meer aan het schelden dan dat je Romeinen aan het beuken bent. Dus met z'n tweeën spelen dan maar, en ook dan zit je meer naar de powerknop van je console te loeren dan naar de treurige gameplay die op je scherm wordt getoverd.

Toeter

Want je bent vooral kleine (en voor je gevoel) nutteloze opdrachten aan het uitvoeren. Haal twee wielen hier, vaar naar de overkant daar... en ondertussen mag je bergen Romeinen uit hun sandalen meppen. Soms maken juist de simpele dingen het leven mooi, maar in het geval van Asterix & Obelix XXL 3 is dat helaas niet zo, want probeer maar eens dat tweede wiel te zoeken dat je nodig hebt om verder te mogen, in dat ene dorpje dat verdacht veel lijkt op dat andere dorpje waar je een uur geleden Romeinen uit hebt gemept. Dat resulteert in een hoop frustratie, want... was je hier al niet twee keer geweest?! Blijkt dat de deur die je zocht onhandig achter een boom zat verstopt! En dan hebben we het nog niet eens gehad over die Romeinen met een toeter – tering wat zijn die irritant!

> **"Je bent vooral kleine (en voor je gevoel) nutteloze opdrachten aan het uitvoeren."**

Haha

Goed, het mag duidelijk zijn dat ik geen groot fan ben van deze game. Misschien kan ik deze review nog een beetje opfleuren met een mop. Hou je vast, komt-ie:
Asterix zit met een hamer en een nijptang langs de sloot. Als Obelix langs loopt en 'm vraagt wat hij daar aan het doen is, zegt hij: "Ik vis." "Hoe bedoel je: je vist? Zo kun je toch niks vangen?" Asterix antwoordt: "Voor tien Sestertiën vertel ik je hoe ik dat doe!" De Galliër wordt nieuwsgierig en kijkt in zijn broekzak of hij daar nog wat muntjes kan vinden, en ja hoor: precies genoeg voor de uitleg van Asterix. "Nou", zegt Asterix, "ik wacht tot er een vis komt, grijp hem met de tang en sla hem dan met de hamer op zijn kop." "Maar zo vang je toch niks?", zegt Obelix. "Zeker wel", zegt Asterix, "zo'n 50 Sestertiën op een middag."





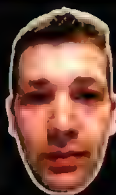
weetje • weetje

In totaal zijn er dus 31 Asterix-videogames gemaakt. Met Asterix Brain Trainer als hoogtepunt, want dat was hip in 2008. Het trainen van brains.

SCORE 55

Het is allemaal niet slecht, het is gewoon niet zo leuk, en als je in deze gloriedagen van digitaal entertainment je tijd aan het verdoen bent met een 'niet zo'n leuke game', dan ben je gewoon niet goed bezig.

MARTIN



Als je wat gas op die lolly gooit, ben je met acht uur wel door het verhaal heen. Dan kun je nog wat sidequests doen, maar dat kán... hoeft niet.

12 UREN

BASICS

ACTIE
OSOME STUDIO / MINDSCAPE
2 SPELERS
OUT NOW

XCOM MET EEN BAD TRIP

NARCOS RISE OF THE CARTELS



"Órale carnal! ¿Por que mag die maldito Graddus, die nog nooit een aflevering van Narcos heeft gezien, Rise of the Cartels reviewen? ¿Moeten we soms een sangrienta paardenhoofd op de PU-redactie droppen, eh?! Maricones!" Aldus ene P. Escobar in een appie aan de redactie.





Nee, ik heb Narcos inderdaad nog nooit gezien, maar dat is echt alleen maar wegens tijdsgebrek. Met werk, een sociaal leven en natuurlijk véél gamen moeten er keuzes worden gemaakt, en series bingen is bij mij dan gewoon het eerste dat afvalt. Het zorgt er wel voor dat ik Rise of the Cartels niet door een roze fanboybril bekijk en 'm puur als GAME beoordeel. Maar of ik daar nou zo blij van word...

Fatale designfout

Rise of the Cartels is een turn-based actiegame à la XCOM, waarin je met een door jou samengesteld team van DEA-agenten of kartelleden simpele missies doorloopt. Haal een pakketje drugs op, plant wat bewijsmateriaal, kill alle vijanden enzovoort.
Bij het begin van elk level krijg je de optie voor 'tactische voorbereiding', maar in de praktijk maakt dat vrijwel geen reet uit. Rise of the Cartels kent namelijk een fatale designfout: je kunt elke beurt maar één personage besturen. Inderdaad: slechts één! Ik hoef je niet uit te leggen dat dit elke vorm van teamtactiek bij voorbaat onmogelijk maakt – een absolute doodzonde in een game als dit!

> **weetje • weetje**
> *Qua verhaal behandelt Narcos: Rise of the Cartels het eerste seizoen van de tv-serie. Al heb ik door het gebrek aan FMV-video's (of überhaupt cutscenes) niet echt het gevoel dat ik heel veel gespoiled heb gekregen.*

Kumbaya

In het kort gaat elk level zo: je stuurt je sterkste character naar het front om vijanden te killen, terwijl de rest van je team achterblijft en kumbaya zingt. Met je voorste man knal je op een baddie (die je hopelijk killt), waarna je zelf onder vuur genomen wordt. De volgende beurt heal je een beetje, schiet je op een nieuwe vijand en herhaalt het circus zich totdat óf alle enemy's dood zijn, óf jouw character het loodje legt.
Doe je het niet op deze manier (door bijvoorbeeld ook een tweede personage te besturen), dan loop je het risico dat jouw voorste man een aantal keer achter elkaar beschoten wordt zonder te healen, en sterft. Vijanden zijn namelijk zo geprogrammeerd dat ze altijd het dichtstbijzijnde personage onder vuur nemen. Tactische gameplay, m'n anus. Ook zit er een bug in waardoor de AI soms beurtenlang niks doet, zodat je een character weer gratis tot 100% kunt healen. Of staan ze gewoon coke te snuiven... misschien om te vergeten in wat voor schijtgame ze zitten?

> **"Ze staan gewoon coke te snuiven. Misschien om te vergeten in wat voor schijtgame ze zitten...?"**



Bebloed paardenhoofd

Toch kent Narcos: Rise of the Cartels wel degelijk enkele toffe features, zoals de countermoves, waarbij je in een real-time third-person view op enemy's knalt als ze in je vuurlijn lopen. Ook het upgradesysteem, waarbij je je squadmates steeds waardevoller maakt door ze perks te geven, is in principe best vet. Het zorgt namelijk – in theorie althans – voor een band met maten waarvan je niet wil dat ze permanent de pijp uitgaan. In de praktijk boeit het echter geen kont; aangezien je toch geen teamwork nodig hebt, geef je al je perkpunten gewoon aan je sterkste gast. Wat. Een. Farce. Ik heb zo'n vermoeden dat er bij ontwikkelaar Kuju binnenkort een bebloed paardenhoofd voor de deur ligt...

SCORE 37

Narcos: Rise of the Cartels doet iets bijzonders: het is een tactische turn-based game waarin tactiek geen enkele rol speelt! Zelfs de meest verstokte Narcos-fan zal toegeven dat deze game een flinke lading *plomo* verdient, recht door het hart.

GRADDUS



Een bad trip die zomaar een uurtje of zeven aanhoudt...

7 UREN



BASICS

TURN-BASED STRATEGY
KUJU / CURVE DIGITAL
1 SPELER
OUT NOW

XBOX ONE | PC | REVIEW

DE MASTER CHIEF COLLECTION IS EINDELIJK COMPLEET

HALO: REACH

110 maanden geleden schreef Wouter een geëmotioneerde review over Halo: Reach en de manier waarop Bungie afscheid nam van zijn zo geliefde shooter-franchise. 59 maanden geleden bekroonde hij de Master Chief Collection als het nieuwe, ultieme shooter-pakket boven Reach. Nu pas komen beide games samen op de pc!



Ik kreeg een Steam-code voor Halo: Reach en na het installeren moest ik inloggen op Xbox Live. Microsoft-games op Steam is op zich niets nieuws, maar aangezien geen enkel deel in de Halo-serie tot nu toe ooit op de service van Valve verschenen is, voelde het alsof ik ramen (Japans noedelgerecht – red.) ging eten met mes en vork: bijna als een soort heiligschennis!
Ik kreeg even een flashback naar die ene keer, lang geleden, toen ik voor het eerst Xbox 360 Achievements op de pc unlockte tijdens het spelen van Warhammer 40.000: Dawn of War II. Worlds colliding, baby! Maar dat is nu simpelweg de nieuwe strategie van Microsoft: al hun Xbox exclusives zullen ook speelbaar zijn op de pc, zowel via de Microsoft Store als op Steam. En dat hebben mensen gemerkt, want voor een bijna tien jaar oude game was Halo: Reach best wel een hitje op Steam!

> **"Hopelijk gaan dankzij deze heruitgave meer verse gamers ontdekken waarom Halo ooit zo'n Legendary serie was..."**

Op de eerste dag speelden maar liefst 136.000 mensen de klassieker van Bungie, dus er moet wel iets goed aan deze port zijn, nietwaar?

weetje • weetje

Het herspelen van Halo: Reach was een aaneenschakeling van 'o ja, dát was vet!'-momenten, zoals toen ik de Space Mission weer ging doen, of elke keer als iemand van het Noble Team... nou ja, je weet vast wat er met ze gebeurt, en zo niet: ga erachter komen!





Blijf van die co-op af, 343!

Het goede van Halo: Reach in de Master Chief Collection is dat het nog steeds Halo: Reach is, wat mij betreft het beste deel in de al behoorlijk geniale Halo-reeks (nou ja, het Bungie-deel van de reeks is imho geniaal). Het slechte nieuws is iets dat 343 Industries al eerder geflikt heeft en ik ze nooit vergeven heb: ze hebben weer eens de co-op uit een Halo weggelaten! Tenminste, als je de game net zoals ik op pc speelt, want op de Xbone kun je wel gewoon doen waar Halo voor gemáákt is: samen met een buddy de campaign doorspelen.
Maakt dat de game minder briljant? Nou, wat betreft de solide verhaalvertelling en sfeer, feilloze AI, heerlijke gunplay en de diversiteit van de actie niet natuurlijk, want dat is nog steeds zoals in het origineel. Alleen dan met langere 'draw distances' (je kunt verder kiek'n), betere 'textures' (meer details), indrukwekkender 'particle effects' (er zijn meer stofjes en zandkorrels) en de dichtheid van de begroeiing is hoger (je kunt je beter in de bosjes verstoppen). Het is geen enorm verschil zoals in de Anniversary Editions van Halo 1 en 2, maar als je je neus op het scherm douwt en tussen beide versies switcht, dan zie je het verschil vast.

Voorheen Legendary

Het is fijn om 'gedwongen' te worden weer eens m'n favoriete shooter te spelen. Dit is niets minder dan een klassieker en hoewel de grafische opkalefater me niet zoveel doet en het ontbreken van de co-op op pc een schop in de dubbele plasmagranaten is, mag dit een succesverhaal worden genoemd. Hopelijk gaan dankzij deze heruitgave nog meer verse gamertjes ontdekken waarom Halo ooit zo'n Legendary serie was...

weetje • weetje

We hebben een Top 45 Games van het Decennium gemaakt voor PU.nl, maar helaas is Halo: Reach nét buiten de prijzen gevallen. Ik vind dat best pijnlijk, maar de meerderheid heeft besloten!

SCORE 87

Lastig om voor een tweede keer een cijfer op een game te plakken, maar een Classic als Halo: Reach is tijdloos en verdient precies hetzelfde cijfer als ik het in 2010 gaf... met een vol punt aftrek vanwege het ontbreken van couch co-op op pc. ONVERGEEFLIJK, 343!

WOUTER



Op de pc een stukkie korter dan op de console, vanwege het ontbreken van de lekkere co-op. DUS!

10+ UREN



BASICS
FIRST-PERSON SHOOTER
343 INDUSTRIES / BUNGIE / MICROSOFT
1-16 SPELERS
OUT NOW

GRADDUS NEEMT Z'N TIJD...

SID MEIER'S CIVILIZATION VI



Graddus is een console-fanboy. Op de pc spelen vindt hij meestal niks: dat ding loopt constant te updaten, is totaal niet gebruiksvriendelijk en alles gaat zo v.e.r.s.c.h.r.i.k.k.e.l.i.j.k l.á.á.á.n.g.z.á.á.á.m... Maar wat zou er gebeuren als een van de grootste pc-titels ooit naar de console komt?



Hoe noemden Egyptenaren hun homoseksuele farao Neferkare III? Pyramietje. (upside down)

Ik blijf het tricky vinden, van die pc-ports voor consoles. Zo speelde ik ooit Football Manager op m'n Xbox 360 en kreeg ik bijna PTSS omdat ik het pookje letterlijk een minuut naar boven moest houden bij elk bod boven een miljoen. Gewoon, omdat er geen snellere manier was! Gelukkig weet Civilization VI mijn frustratieniveau tot een minimum te beperken.

Herschrijf de geschiedenis

Het doel is al bijna dertig jaar hetzelfde: in Civilization herschrijf je de geschiedenisboeken. Je begint met een kleine nederzetting in de oudheid die (als het goed is) uitgroeit tot een bruisende metropool waarin mensen in nucleaire raketten naar de maan vliegen. Of kies je toch een andere ontwikkelroute? De keuze is aan jou, en dat maakt elk potje anders.

Civilization VI is geen simpele, uitgeklede versie van z'n grote pc-broer. Tuurlijk, er zitten wat minder opties in, maar alles staat als een huis. En het belangrijkst is: je raakt nooit in de knoop met de controls! Menu's zijn overzichtelijk en omdat de game turn-based is, heb je alle tijd om je volgende move tot in detail uit te denken. Een handige feature is ook dat je niet verder kunt als je nog 'unfinished business' hebt – het zijn dat soort handigheidjes die Civ VI op de console net zo speelbaar maakt als op de pc.

Nou-nou, poeh-poeh

Plannen is key in Civ VI. Elk vakje op de kaart heeft z'n eigen perks, die weer impact hebben op hoe een potje verloopt. Sowieso moet je met duizend-en-één dingen rekening houden. Je Civics-tree, waarmee je zaken als handel, kunst en cultuur bepaalt. Je Technology-tree, die draait om onder meer wapens, landbouw en productie. En dan heb je nog de manier waarop je je rijk bestuurt, welke religie je aanhangt, wie je vijanden en wie je bondgenoten zijn, én een shitload aan bonusboostkaarten. Nou-nou, poeh-poeh...

> "Civilization VI is typisch zo'n game die beter wordt naarmate je er meer tijd in steekt"

Als je (net als ik) niet zo vaak Civilization speelt is de leercurve behoorlijk steil, maar valt het kwartje eenmaal, dan is het echt genieten! Civ VI is typisch zo'n game die beter en beter wordt naarmate je er meer tijd in steekt. En tijd erin steken zul je! Zo dacht ik op zaterdagochtend 'even een potje' te spelen en was het vijf minuten later ineens 21.16 uur...

Een van de redenen waarom je blijft spelen is de hypnotiserende muziek. Het begint rustig met tribale trommels en een Egyptische panfluit, maar naarmate de eeuwen verstrijken, komen er steeds meer instrumenten bij, tot het geheel aanzwelt tot een heus orkest. Magistraal.

Masterrace elitists

Eigenlijk vind ik het enige minpunt aan Civ VI het cartoony stijltje. Het oogt allemaal een beetje als een cheapy telefoongame, maar dat is puur persoonlijk. Misschien vind jij cheapy telefoongames juist wel heel nice! Maar zonder dollen: Civilization VI voor console is een triomf. Staan die masterrace elitists toch maar effe mooi met hun mond vol tanden.



Ik las laatst dat de Chinese muur wordt gerekend tot de zeven wereldwonderen. Dat is dan zeker omdat het zo ongeveer het enige is dat Chinezen gemaakt hebben dat lang meegaat...

REVIEW | PS4 | XBOX ONE | SWITCH

SCORE 84

Civilization VI bevat (bijna) alle features van z'n grote consolebroer, is minstens zo leuk en het mooiste: je hoeft er geen pc van 3.000 euro voor in huis te halen! Kortom, een fraaie technologische triomf voor Firaxis... Al ben ik zelf meer van de Domination Victory, moehahaha!

GRADDUS



Hier ben je minstens tot de volgende Civilization zoet mee...

5 JAREN



BASICS
TURN-BASED STRATEGY
FIRAXIS GAMES • ASPYR / 2K GAMES
1 SPELER
OUT NOW

OOK GESPEELD

WE GAAN HET VANAF NU HELEMAAL ANDERS DOEN!

GEWOON LEKKER LACHEN



Titel: Conan Chop Chop
Platform: PC, Switch, PS4, Xbox One
Prijs: Nog niet bekend

Af en toe moet je effe wat anders doen, want als je elke keer een nieuw potje Apex: Legends blijft opstarten, denken mensen straks nog dat je een verslaving hebt. Asterix & Obelix XXL3 was geen succes, **dus gaf ik Conan Chop Chop een slinger.** Natuurlijk had ik mijn tijd kunnen gebruiken om m'n back log weg te werken, maar soms moet je gewoon effe wat kleins proberen.





Conan Chop Chop is ooit begonnen als een 1 april-grap, die uit de hand is gelopen tot een product dat je nu kunt spelen. Het ziet er misschien niet spectaculair uit en... dat is het dan ook niet, maar lachen is het wel. Deze roguelike kun je met vier personen tegelijk spelen, en lachen is dan ook wat je aan het doen bent. Lachen en doodgaan. **Maar als je bent doodgegaan, begin je gewoon weer opnieuw en ga je weer lachen.** Want lachen is leuk en sommigen zullen je zeggen dat het gezond is. Dus speel Conan Chop Chop voor een lang gelukkig leven, want het is gewoon lachen. Niet goed, niet slecht, gewoon lachen.

OORDEEL:



BUDGETRACER MET EEN TRIPLE-A PRIJSKAARTJE

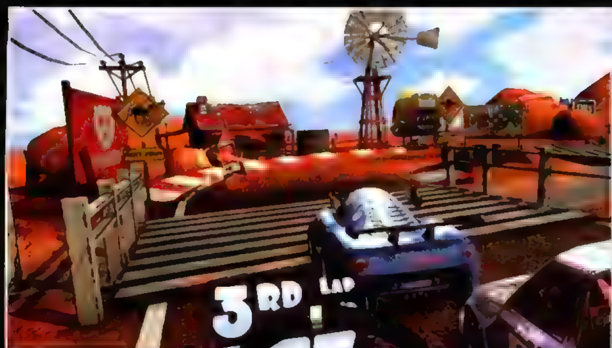


Titel: Mini Motor Racing X
Platform: PS4
Prijs: € 24,99

Hier is het ding: Mini Motor Racing X is een port van een bejaarde telefoontitel, met van die typische Unity-engine graphics, races die na een minuut alweer over zijn en een eindeloze grind voor munten. Alleen kost ie € 24,99. **Ja, vierentwintig euro en negenennegentig cent!** WTF?! Waarom blaast ontwikkelaar The Binary Mill zo hoog van de toren? Ik begrijp het niet. Ja, je kunt in VR spelen (mits je een sterke maag hebt) en ja, het bevat flink wat content. Maar voor de rest...?

Het racen is suf. Eigenlijk draait het er alleen om dat je zo snel mogelijk eerste ligt en blijft, omdat je dan alle nitroboosts kunt pakken. Lig je na pak 'm beet drie ronden tweede of lager, dan kun je net zo goed opgeven omdat je er puur op racecraft toch nooit langskomt. **Gáááp.**





De zouteloze races zijn dan wel weer vanuit alle hoeken en standen te volgen. Zo kun je de camera à la Micro Machines top-down positioneren, of meer traditioneel achter je wagen. Voor de fanatiekelingen zit er zelfs een Rocket League-achtige voetbalmodus in, al komt het bij lange na niet in de buurt van het bronmateriaal. Om toch even positief te blijven: de omgevingen zijn best oké. Gevarieerd ook. Een tropisch vakantieresort, een pittoresk Japans dorpje, de eeuwige alpensneeuw. Je doet de hele wereld aan. Helaas lijken de racewagens op goedkope koekblikken van de Aldi.

Weet je wat het is? Hoeveel content en opties Mini Motor Racing X ook in je smoelwerk smijt, het blijft een vlakke boel. **Ook door het totale gebrek aan snelheid.** Zelfs met flink wat pimpwerk onder de motorkap blijf je het gevoel houden dat je in het echt nog zou verliezen van een Dacia Duster. Dus is Mini Motor Racing X in mijn ogen een budgetracer, maar wel eentje met een triple-A-prijskaartje...

SCORE 50

HOOFDPIJN

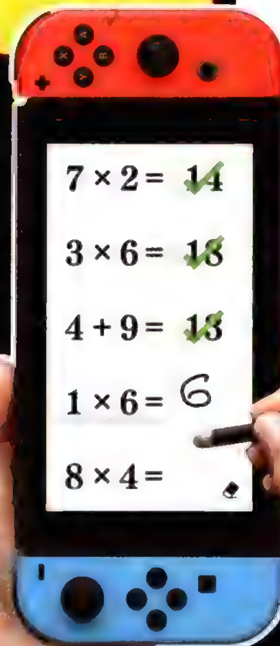


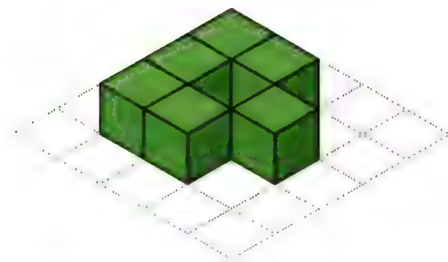
Titel: Dr. Kawashima's Brain Training for Nintendo Switch
Platform: Switch
Prijs: € 39,99 euro

Ik schrok een beetje van de leeftijd waarop je intellectuele capaciteiten volgens wetenschappers achteruit beginnen te gaan: 20. Blijkbaar ga je vanaf dat moment dingen vergeten, word je trager en wordt concentreren een steeds grotere uitdaging. **Tenminste, zonder regelmatige hersentraining.** Gelukkig is Dr. Kawashima's Brain Training voor de Switch er om me bij te staan in deze neerwaartse spiraal der domheid.

Je kunt je wellicht nog herinneren hoe hordes huismoeders en bejaarden opeens een Nintendo DS aanschaften voor Brain Training. Het spel bood een verscheidenheid aan oefeningen en puzzels om je hersenen te kraken en progressie bij te houden. In feite is de Switch-versie een uitbreiding hiervan, met een hoop terugkerende oefeningen en nieuwe trainingen die gebruikmaken van de toeters en bellen van de Switch. **Helaas zijn dat ook juist de aspecten van Brain Training waar ik soms een beetje hoofdpijn van krijg, want ze werken lang niet altijd optimaal.** Neem de steen-papier-schaaroefening, waarbij de infraroodsensor van de rechter-Joy-Con registreert welk object je met je hand nabootst. Dat duurt soms even, waarbij je ook nog de Joy-Con in de andere hand moet houden om de juiste afstand te bewaren. En erger nog: Dr. Kawashima zelf geeft je keihard op je flikker als je te traag bent! Deze specifieke oefening is bijzonder pittig, want je moet in een split second vaak ook expres verliezen van de AI.

De selectie en uitdaging van oefeningen is ook verder uitstekend. Zo heb je duivelse rekensommen, **prachtige pianostukken die je stiekem noten leren lezen,** duale taken en krantenstukken die je zo snel mogelijk hardop moet voorlezen. Dr. Kawashima loodst je als zwevend hoofd door de uitdagingen heen en motiveert je persoonlijk door tips te geven, allemaal

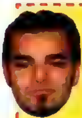






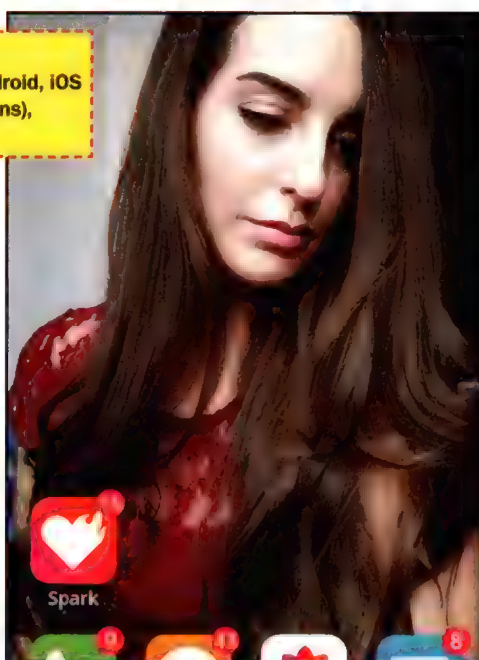


IEDEREEN IS ALLEEN NOG MAAR MET ZIJN TELEFOON BEZIG!

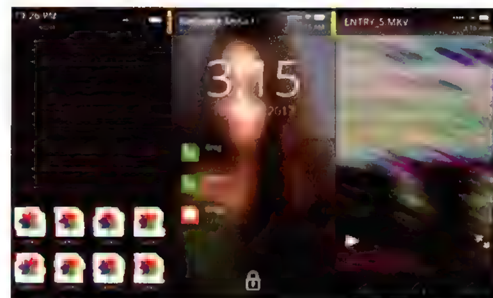


Titel: Simulacra
Platform: Switch, PS4, Xbox One, Steam, Android, iOS
Prijs: € 3,99 (Steam), € 5,49 (mobiele telefoons), € 12,99 (consoles)

Een jaartje of twee geleden zag ik een film die me nog lang is bijgebleven: Searching. Het gaat over een vader die zijn plotseling verdwenen tienerdochter probeert terug te vinden door middel van hardware en software die wij dagelijks allemaal gebruiken: laptops, smartphones, internetbankieren, Google Maps, Facebook, webcams et cetera. Het verhaal was niet eens zo heel erg goed (ik kan me niet eens meer herinneren hoe de vork in de steel zat), maar de innovatieve manier waarop het verhaal werd verteld zorgde ervoor dat het allemaal extra realistisch (en dus extra spannend) was. De game Simulacra heeft een soortgelijke gimmick, **al is het dusdanig effectief dat ik het niet eens een gimmick wil noemen:** de gehele game speelt zich af in de apps van een mysterieuze smartphone die ooit het bezit was van ene Anna. Zij is spoorloos verdwenen, en het is aan jou om uit te vogelen wat er met haar is gebeurd.



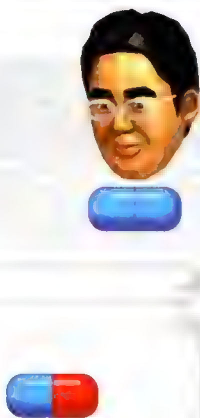
Inhoudelijk is Simulacra allesbehalve indrukwekkend: het acteerwerk is matig, de voice-overs van de voicemails zijn ronduit lachwekkend en de clou van dit horrormysterie voelt alsof het is bedacht door een puber die twee afleveringen van Black Mirror heeft gezien. **Maar het format? Dat is ronduit revolutionair:** het browsen door Twitter- en Tinder-achtige apps, het lezen van sms'jes, het bekijken van glitchy filmpjes... het komt zo nauw overeen met hoe we dagelijks onze eigen telefoons gebruiken dat het een directe, constante, onderhuidse spanning creëert.



Je krijgt dan ook een hartaanval als je tijdens je onderzoek opeens 'gebeld' wordt; zo overtuigend is dit format. Pro-tip: haal de smartphoneversie voor extra realisme. De consoleversies kun je op je tv 'spelen' (en is dus ideaal als je deze interactieve film met een partner wil beleven), **maar voor maximale creepfactor wil je toch écht je gezicht in je mobiele telefoon begraven.** En dan het liefst terwijl je in bed ligt! Ik zou Simulacra dus niet zozeer een toffe videogame noemen, maar als innovatieve en interactieve horrorfilm kan ik het liefhebbers zeker aanraden.

OORDEEL:

Kijk Searching als je degelijk acteerwerk wil. Speel Simulacra als je wilt afkicken van je smartphone-verslaving.



onderbouwd met wetenschappelijke artikelen. Gezien de snelle progressie van neurotechnologie had de onderzoeker in mij graag wat meer recente onderzoeken gezien, maar over het algemeen is Dr. Kawashima's Brain Training een heel motiverende game.

Dat maakt de drempel om dagelijks terug te komen ontzettend laag en aan je resultaten is te zien dat deze hersentraining geen onzin is. **M'n hersenleeftijd ging in de tijd dat ik speelde van ergens in de zestig naar eind dertig,** en natuurlijk wil ik die felbegeerde leeftijd van 20 jaar halen. Mocht je dat ook willen, dan heb ik nog een tip: speel met een stylus, want dat maakt het allemaal een stuk eenvoudiger.

OORDEEL:



GEESTDODEND GEZUIG



Titel: **Dead End Job**
Platform: Xbox One, PS4, Switch
Prijs: € 14,99



Een Dead End Job oftewel een geestdodend baantje. Voor een PU-redacteur wellicht een ver-van-z'n-bed show [nog nooit eindredactie gedaan zeker? - Ed], maar voor Hector Plasm de dagelijkse realiteit. De man jaagt namelijk op spoken, snap je wel? **Geest-dodend.** Hihi! Oké, nevermind...

Laat ik eerlijk zijn: als ik deze game niet moest reviewen, was-ie volledig aan me voorbijgegaan. Ik heb namelijk niet zo veel met indies, en Dead End Job is zo indie als het maar kan. **Groteske nineties-graphics die op een afgekeurde Cartoon Network-show lijken**, gameplay die met z'n simpele twinstick-shooter-controls zelfs uit het decennium daarvoor dateert enzovoort. Wat is dat toch met die indies? Moet je er een extreem simpele ziel voor zijn, of juist een briljante gast die het 'snapt'? Ik weet het niet.

Wat ik wél weet, is dat Dead End Job me vanaf het intronummer bij de strot greep. Serieus, Google die shit! "♫Hector Plasm, exterminator ♫Primo ghost eliminator♫" Blijft dagenlang in je kop hangen! Hector en z'n maatje Beryl hebben bovendien een flinke dosis karakter in hun donder en het ogenschijnlijk simpele opstofzuigen van geesten verveelt niet snel. Die krengen hebben elk hun eigen aanval, waardoor je echt tactisch te werk moet gaan om levels zonder kleerscheuren te clearen. Ook zitten er tientallen items in de game met de meest verrassende effecten. Een blik bonen? **Hector laat een dikke harde ruft.** Een sneeuwvlok? Hector bevriest en heeft dus alleen zichzélf met deze power-up! Er zijn echter genoeg items die WEL nuttig zijn, dus experimenteer er vooral lekker op los! Dead End Job is misschien een game die ik in 1995 al op spelletjes.nl speelde, maar geestdodend is het zeker niet. Of juist wel, natuurlijk. Zuig ze!

OORDEEL:



NÓG MEER BORDERLANDS



Titel: **Borderlands 3: Moxxi's Heist of the Handsome Jackpot**
Platform: PS4, Xbox One, PC
Prijs: € 49,99 euro (Season Pass)



Ik stak een ongezonde hoeveelheid tijd in Borderlands 3, maar zoals we gewend zijn van Gearbox stond er nog een hoop op de planning. De eerste DLC, genaamd Moxxi's Heist of the Handsome Jackpot, is inmiddels uit en **geeft me precies waar ik eens in de zoveel tijd behoefte aan heb: méér Borderlands**. Net als alle andere planeten speelt het verhaal zich af in een grote afgesloten spelwereld, in dit geval een gigantisch casino waar superschurk Handsome Jack na zijn dood nog steeds geld binnen harkt.

De plannen voor de onderneming waren oorspronkelijk echter van zijn ex Moxxi (je weet wel, die sexy dame achter de bar), die jou naar binnen stuurt om de boel terug te veroveren op een andere schurk die momenteel de lakens uitdeelt. **Met allerlei rinkelende speelautomaten, Las Vegas-eske feesttenten en een overdaad aan goud is het casino een nogal 'prikkelende' omgeving** – precies wat je van een Borderlands-casino zou verwachten. Zelf kun je ook lekker cashen, met automaten die je kunt stukslaan voor wat extra geld en enkele nieuwe kasten waarop je tegen betaling een gokspel kunt spelen.

Knallen doe je voornamelijk tegen humanoïde bendeleden en Loader-robots uit Borderlands 2. Hoewel het leuk is om die droge robotvrienden terug te zien – en zelfs te gaan picknicken met een eenzaam exemplaar – doet de DLC op het gebied van vijanden en mechanieken vrijwel niks nieuws. **Enkele eindbaasgevechten weten het geheel op te leuken, maar nieuwe, interessante mechanieken ontbreken.** Dat is jammer, want de omgevingen waarin je knalt geven je echt het gevoel dat de planeet allerlei kleine samenlevingen kent. Denk aan een gezonken stad die bestaat uit afval, een futuristische metro die fast-travelen vervangt en een feestgebied met exotische dansers.

Uiteindelijk moet Moxxi's Heist of the Handsome Jackpot het vooral van deze omgevingen en het verhaal hebben, dat op grappige wijze is opgezet als een echte heist-film. **De koppen die je om je heen verzamelt variëren van prettig tot vervelend gestoord**, waardoor niet elke plotwending werkt, maar uiteindelijk is de finale explosief genoeg. De DLC is vrij veilig, en 49,99 euro stukslaan op de Season Pass is momenteel nog een gok op zichzelf, maar het is in elk geval meer Borderlands. Wel leuk, maar geen verrassingen dus.

OORDEEL:





DANNY | VOLGT DE VIRTUELE SPORT

ESPORTS UPDATE



Weet je wat veel geld is? Tien miljoen dollar. Weet je wat nog meer kan zijn? Een blanco cheque. League of Legends-icoon Faker kreeg het aangeboden. Verder liet Nederlands' beste esporter weer eens zien hoe verdomd goed hij is en komt esportsjaar 2020 op gang.

ESPORTS RUBRIEK

LEAGUE OF LEGENDS-ICOON WEIGERT MILJOENEN

Lee Sang-hyeok, beter bekend als Faker, verlengde onlangs zijn contract bij SK Telecom T1, maar kreeg voor het zover was flink wat aanbiedingen van andere organisaties. Zo vertelde hij dat een Chinees team er maar liefst tien miljoen dollar voor over had als hij voor ze zou tekenen. In Amerika was het volgens de Zuid-Koreaanse superster nog absurder, want daar kon hij een blanco cheque tekenen, waarmee hij zelf bepaalde wat hij zou verdienen! Helaas voor die teams bleef Faker in Zuid-Korea, want na een 'slecht' wereldkampioenschap (halve finale) wil hij zijn landgenoten weer trots maken.

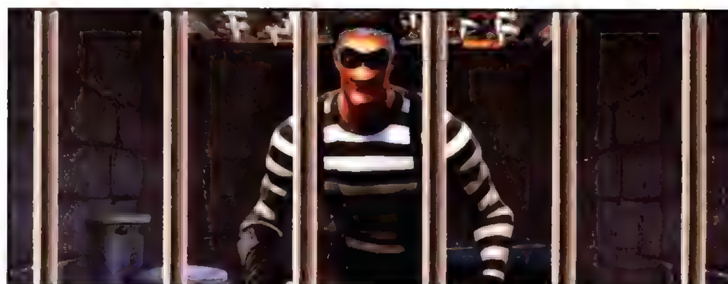


VIOLENTPANDA WEER VERDOMD GOED

Op onze site werd Jos 'ViolentPanda' van Meurs vorige maand uitgeroepen tot beste Nederlandse esporter van het vorige decennium. Hij behoort immers al jaren tot de wereldtop van Rocket League-spelers, zelfs als het even minder gaat. Dat hij zo gigantisch goed is bewees hij vorige maand weer eens. Na een schijtseizoen wist hij met zijn team Dignitas ternauwernood het wereldkampioenschap te halen, maar het team strandde pas in de halve finale dankzij een ViolentPanda in topvorm.







CONTRACT MET BELACHELIJKE VOORWAARDEN GELEKT

Vorige maand was er weer eens discussie over de professionaliteit van esports. Terwijl er in 2019 bijna 180 miljoen dollar aan prijzengeld werd uitgekeerd, zijn er nog gigantisch veel zaken slecht geregeld.
Zo lekte er onlangs een contract uit van een esports-organisatie waarin stond dat wanneer een speler geen vaste plek in het team had en gewisseld werd, hij verplicht 120 uur per maand zou moeten streamen zonder daarvoor betaald te krijgen. Hij moet dan dus leven van zijn streaming-inkomsten, terwijl hij wel reclame maakt voor het team. Daarnaast zou het team de speler op elk moment zonder inspraak mogen verhuren of verkopen, maar zelf vertrekken mocht natuurlijk niet. Een anonieme esporter gaf aan dat dit contract bij kleinere organisaties vaak de norm is. Misschien tijd om wat van dat prijzengeld voor een goede advocaat te gebruiken?

WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE
31 januari - 16 februari
Blast Premier: Spring 2020 Regular Season
Prijzengeld: **$ 300.000**

DOTA 2
18 - 26 januari
DreamLeague Season 13
Prijzengeld: **$ 1.000.000**

LEAGUE OF LEGENDS
Februari - april
Spring Split (Europa, Noord-Amerika, China, Zuid-Korea)
Prijzengeld: **$ 200.000**

OVERWATCH
Februari - september,
Overwatch League Season 3

SOCIAL



Joey 'Youngbuck' Steltenpool was bij Fnatic en G2 Esports de afgelopen jaren gigantisch succesvol. Bij Excel Esports gaat hij voor zijn zevende Europese titel.

SOCIAL



Dani Hagebeuk zoals we hem zo vaak zien: de succesvolle Ajax-speler wist tegen Sparta met 5-1 te winnen.

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



DE AFSCHEIDS-EDITION!

1 Wat heeft Ed uiteindelijk gekregen voor z'n 25-jarig jubileum bij PU?
- A) Een vulpotlood en een zakje knikkers.
- B) Twee ovenwanten en een boekenbon van € 20.
- C) Een potje jam en een navulverpakking nietjes.

2 Hoeveel edities van Power Unlimited heeft Martin hoofdredacteur mogen spelen?
- A) 31
- B) 32
- C) 33

3 En Eelko, hoelang heeft die er uiteindelijk bij gezeten?!
- A) 2 nummers
- B) 12 nummers
- C) 22 nummers

4 Maarreeeh, wie gaat het estafettestokje nu van Martin overnemen?
- A) Wouter
- B) Tjeerd
- C) Jan M.

5 En nu?
- A) Tja.
- B) OP NAAR 30 JAAR PU!
- C) Ach...

6 Wat gaat Martin eigenlijk doen?
- A) Iets met poezen ofzo.
- B) Iets met het merk uitbouwen ofzo.
- C) Hij emigreert naar de VS ofzo.

PRIJSVRAAG RUBRIEK



DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

MAAK DAN KANS OP DEZE SUPERDOPE BACKPACK VAN MSI, SPECIAAL VOOR JE GAMING-LAPTOP!

(Wonderspons niet inbegrepen)

PU 313 LIGT 25 FEBRUARI IN DE WINKELS

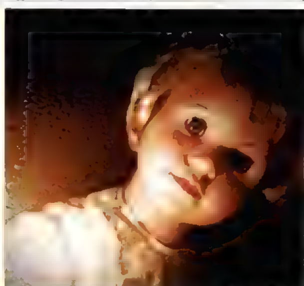
SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- WOUTER DOET VANAF DE VOLGENDE PU DE HOOFDREDACTIE EN HIJ WIL GEEN TEKSTEN MEER, MAAR ALLEEN FOTO'S VAN EDS AUTO EN IEDEREEN Z'N MOEDER.
- GELUKKIG NOG WEL DE SPECIALE ONTHULLING VAN EEN 'MODERN, DARK SHOOTER'. HOE DARK EN MODERN, DAT KAN RAF JE DAN VERTELLEN.
- WOUTER HEEFT OOK NOG WEL WAT NIEUWE RUBRIEKEN IN PETTO DIE NIETS MET MOEDERS EN AUTO'S TE MAKEN HEBBEN. WEL ONDER ANDERE MET TATTOOS EN SLAP GELUL. PURE PU DUS.
- FEBRUARI IS EEN MAAND VAN REMAKES, HERUITGAVEN EN LATE SEQUELS. DIE BESPREKEN WE IN DE VORM VAN EDS AUTOFOTO'S. HEEL EXPERIMENTEEL!
- WARCRAFT III: REFORGED IS ZO'N REMAKE. MAAR WAT VINDEN ONZE MOEDERS ERVAN? AL HUN EMOTIES GEVEN WE WEER IN EEN ONTHULLENDE FOTOREPORTAGE.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

GEESTIG



Martin zat de afgelopen maand in Las Vegas voor CES. En als je dan toch in een andere stad bent, moet je ook weleens iets cultureels doen. Een guilty pleasure van onze hoofdredacteur is de tv-show Ghost Adventures. De presentator van deze spokenjaagshow heeft een 'Haunted Museum', een gigantische mansion met dertig kamers en een kelder waarin satanische rituelen werden uitgevoerd. In deze kamers vind je de lugubere verzameling van Zak Bagans, met onder meer een Dybbux Box (een geest in een doos), het VW-busje van Dr. Jack Kevorkian (beter bekend als Dr. Death) en andere persoonlijke items van bekende seriemoordenaars, zoals Manson en Gacy. Hartstikke gezellig dus. Bij binnenkomst moet je een verklaring van afstand ondertekenen en dan pas mag je in gesprek (echt!) met Peggy (de 'most haunted doll in the world') en in de spiegel van Lugosi staren (waar een demon in zou moeten zitten). Tja, het is weer eens wat anders dan Siegfried & Roy.





UIT DEN OUDEN DOOSCH

Asterix en het 1ste Legioen, dat is in mijn ogen het beste stripalbum dat ooit over de kleine Galliër is verschenen. Sowieso hebben de albums na de dood van tekstschrijver René Goscinny in 1977 nooit meer het niveau van de eerste delen gehaald.
De eerste Asterix-game verscheen in 1983 op de Atari 2600, en dat was zelfs nog vóór Power Unlimited überhaupt bestond. Sindsdien zijn er vele tientallen Asterix-spellen verschenen, maar die bereikten nooit het niveau van de stripboeken uit de jaren 60 en 70. Toch heeft er ooit een Asterix-game op de cover van PU gestaan, in april 1995 om precies te zijn. Was die game dan wél goed, vraag je je misschien af? Nee, helemaal niet, vond in elk geval onze tester Thomas destijds, die Asterix: Power of the Gods een magere 62 gaf. Maar dat is zelfs een nog hoger cijfer dan Martin deze maand aan The Crystal Menhir uitdeelt (zie pagina 62). Een zeer matig gamepje dus, en daar verandert nog geen ketel toverdrank iets aan.
ED



HEBBEN: SUPER RETRO CHAMP

Gespot op de CES 2020, maar nog een extra shout-out naar de Super Retro Champ. Deze ietwat groot uitgevallen handheld kan overweg met NES-, SNES- en Sega Mega Drive-cartridges, waardoor je die games nu dus allemaal gewoon relaxed chillend op de bank kunt spelen in plaats van met je neus boven op een oud CRT-scherm. Nou ja, 'nu' is niet helemaal het goeie woord. Deze machine komt namelijk pas later dit jaar uit, maar dan heb je in elk geval iets om naar uit te kijken. Zet 'm vast op je verlanglijstje voor Sinterklaas!



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT NARCOS: RISE OF THE CARTELS

Die Pablo had het zo hoog in z'n bol dat-ie eiste dat z'n vrouw behandeld werd alsof ze van adel was. Ze mocht alleen aangesproken worden met 'Escobarones'.

LEKKER TRUITJE

Wist je al dat we een echte kledingshop hebben? Nee?! Nou kijk, we hebben dus een shop waar je allerlei toffe merch kunt scoren, zoals deze super-de-luxe crewneck! Hebben? Kijk dan eens op pu.nl/shop – gewoon doen!





SPECIAL EDITION

ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Er gaan met ingang van het volgende nummer wat dingen veranderen aan PU; een frisse wind, zeg maar, en dat heeft onder andere tot gevolg dat deze onregelmatig verschijnende rubriek ophoudt te bestaan. Een mooi moment om nog even een paar 'pareltjes' uit de voorbije jaren op te duiken. Deze tekstfragmenten hebben de PU dus nooit gehaald, maar dat is slechts te danken aan de scherpe blik van de eindredactie (kuch).

- ✗ Sony blaast hoog van de tafel
- ✗ Het is zelfs mogelijk ijs te laten bevriezen
- ✗ Een nietsonthullend overzicht
- ✗ Twee uit de klauwen gewassen jaguars
- ✗ In het holst van de leeuw
- ✗ Geneeskundige kruiden
- ✗ Iets met vuur in de hens steken
- ✗ Ruwe bolster met een zachte pit
- ✗ Op mijn dodelijke gemakje
- ✗ De makers gaan niet over één dag ijs
- ✗ Omdat men gewoon geen antwoord op de vraag wil stellen
- ✗ Vele soldaten die gesneuveld zijn en hun leven hebben gegeven
- ✗ Opportunisten die eieren zoeken voor hun geld
- ✗ Een onvergetelijke ervaring die je nog lang zal heugen
- ✗ Op een rots-papier-steen-manier
- ✗ Waarna hij te voet binnenwandelt
- ✗ Geen hond die ernaar kraait
- ✗ Op zee moeten ze buikscheur zien te voorkomen
- ✗ Ex-Vietnamveteraan
- ✗ Elke verkeerde beweging zou ons de dood kosten
- ✗ Hij keek met open ogen
- ✗ Huishoudelijk geweld
- ✗ Kosteloos vermaak
- ✗ Herhalingsgymnastiek
- ✗ Een hartig gesprek voeren

KIEK DAN

Dat wordt nog een lijstje kopen, Paul! ☺

View original

media



Paul Rozenbeek @PaulRozenbeek Jan 5

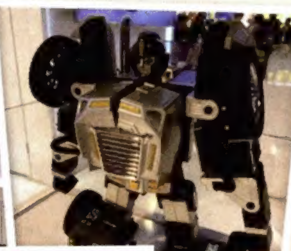
Als je bijna een hele pagina in de PU krijgt voor de eerste keer, dan lijst je die in natuurlijk 🤘

2 1 11

DE ROBOTS KOMEN!

Het is 2020 en de robots komen er nu echt aan! Let maar op: over een paar jaar komt zo'n mechanisch stampding doodleuk je boerenkool serveren, of je dat nou wil of niet. Sommige van die dingen zijn cool en sommige zijn ronduit lelijk. Hier heb je er een paar, gespot op CES. Dan weet je wat je misschien binnenkort in de keuken tegen het elektronische lijf loopt.











Framedrop

JORDI PETERS











